QUINDICINALE DI VIDEOGIOCHI 15 LUGLIO 1993 ANNO VI N.13 L. 3500

videogame & COMPUTER WORLD

RECENSITI MOLTI PROGRAMMI PER CD-ROM FRA I QUALI: SEVENTH GUEST LA PRIMA VERA AVVENTURA PER CD-ROM!

GOAL ! IL RITORNO DI DINO DINI DOPO IL SUCCESSO DI KICK OFF

SPECIALE BBS LA NUOVA RUBRICA CHE VI AIUTA AD ENTRARE NEL MONDO DEI MODEM

LA SOLUZIONE DI: EYE OF THE BEHOLDER III ULTIMA VII PART TWO

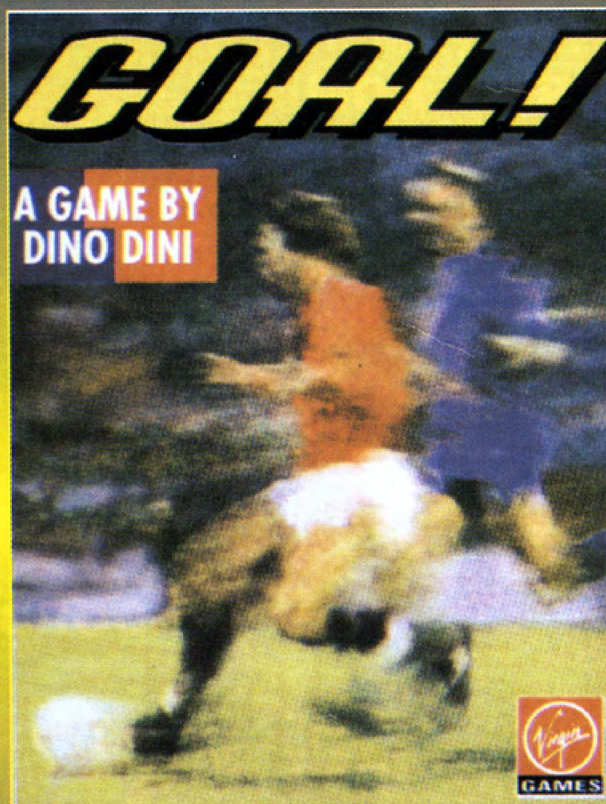
SOM

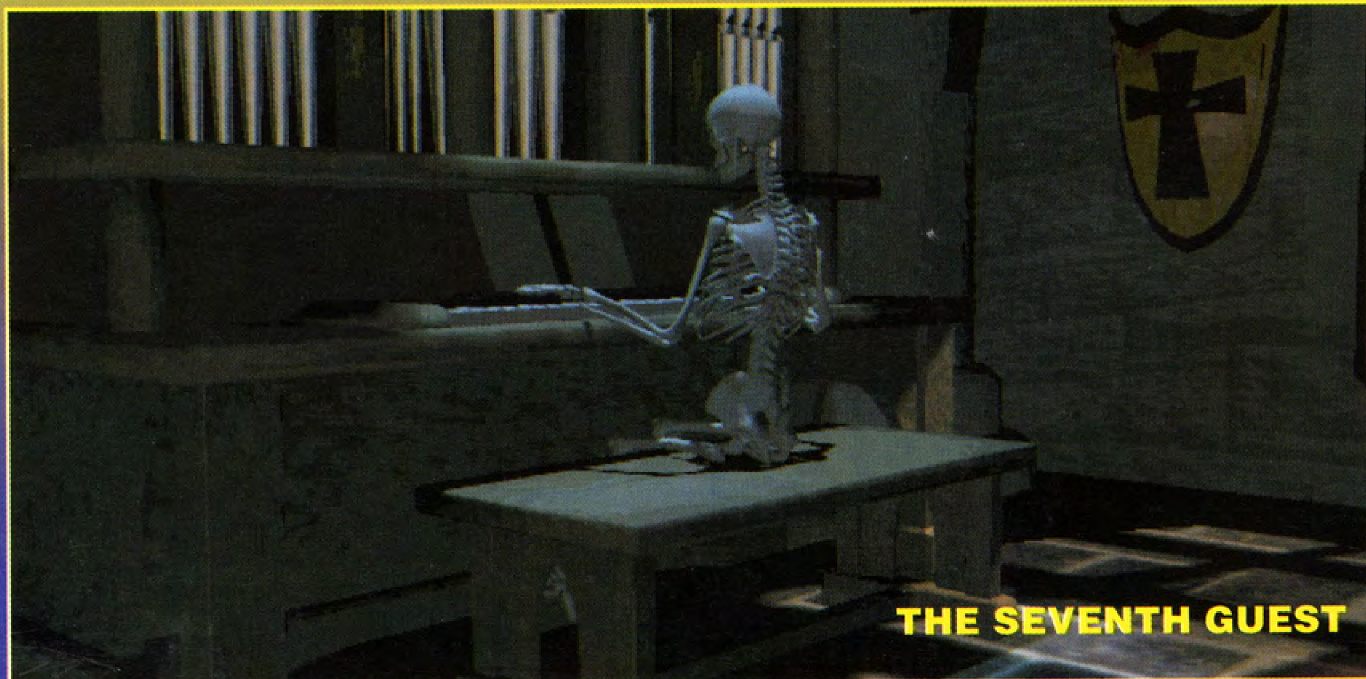


In copertina:
XF5700 MANTIS
dalla MICROPLAY









MMARIO



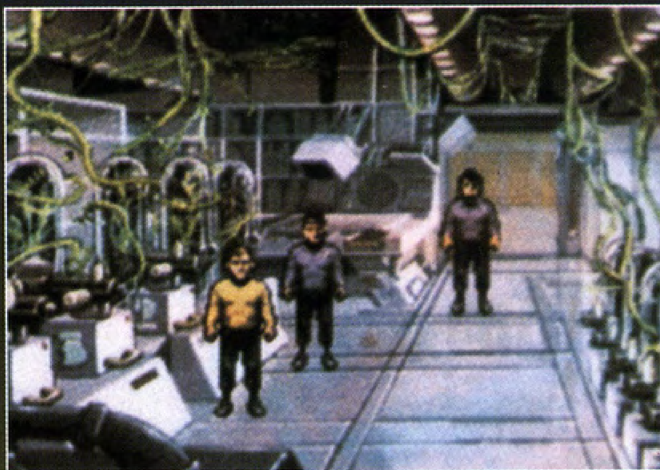
E' arrivata finalmente l'estate, il caldo diventa, sopratutto nelle città, opprimente e rende i vestiti appiccicosi. La voglia di lavorare manca e noi qui in redazione non ne possiamo veramente più. Inutile dire che aspettiamo tutti quanti le ferie e quindi di "spaparanzarsi" pancia all'aria, seduti su di un lettino, a guardare le belle ragazze che passano lungo il "bagnasciuga". Ma VG & CW deve uscire e quindi: mano sulla tastiera e sbrighiamoci! In questo numero di VG & CW, siamo finalmente riusciti a provare per Amiga A-Train, gioia di tanti strateghi alle prese con binari , trenini & Co. Non ci ha strabiliato più di tanto Goal! di Dino Dini, noi continuiamo a preferire il grande Kick Off. Abbiamo finalmente preso in grande considerazione anche il CD, infatti oltre alla recensione di The Seventh Guest, troviamo altri programmi veramente interessanti e che soprattutto rientrano nella fascia economica di questo settore in grande via di espansione. Infatti anche le consuete rubriche dedicate agli editoriali sono state soppiantate da guide e recensioni vere e proprie di software per CD. Non poteva mancare il seguito di "Microsoft Access...." curato con la solita maestria da Corrado Capretti e un articolo tutto pepe di Mauro Pagani, il "brontolo" del gruppo VG&CW, che analizza molto seriamente il susseguirsi di fluttazioni dei prezzi del software in Italia. Incomincia su questo numero anche la pubblicazione delle mappe di Eye of the Beholder III e termina invece la soluzione di The Serpent Isle, curata dall'ormai milite in quel di Merano, Michele Colombo al quale mandiamo i nostri più sinceri auguri di "pronta guarigione"! Se avete il condizionatore buon fresco, altrimenti buona sudata! Occhio all'edicola, perchè dopo l'ultimo quindicinale di luglio, arriva il glorioso Consigli, Trucchi e Soluzioni....

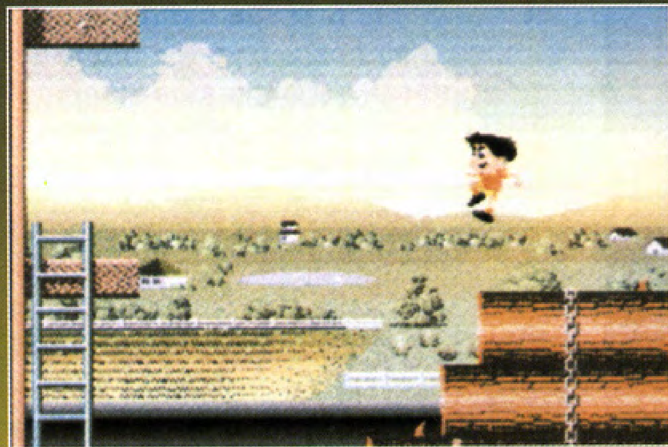
Direttore editoriale: Luigi Schirinzi - In redazione: Mauro Pagani, Mirko Cavalloni, Ivan Notaristefano, Corrado Capretti, Giuliano Cimarra, Laura Frignani - Collaboratori: Paolo Magnaghi, Michele (alias) Colombo, Enrico Abis, Pino Vennari, Magali Dall'Omo, Anna Maria Saccomanno, Mirko Marchesi - Fotografia e impaginazione: Esserrelle - Redazione e uffici: DTP Videowrite / Computer World & Videogame Via G. di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/9311397 Fax tel. 02/93502770 - Direzione: V.le Espinasse 6 20156 Milano - Tipografia: Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) - Direttore responsabile: Giuseppe Biselli - Iscrizione al tribunale di Milano N° 185 del 21.03.92 - Prezzo di copertina: L.3.500 - Numero arretrato: L.7.000 - Distribuzione per l'Italia: DI.NA.STA. - RHO (Milano) Sped. in abb. postale gr.3/70 Pubblicità inf. al 70% - Stampa Pellicole: NEW GRAPHIC Arese - Elaborazione Prepress effettuata con QUADRISCAN by PIAZZAXILO (BO)



DALLA INTERPLAY

Dopo parecchio tempo ecco che la INTERPLAY rispolvera STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY e ne fa una versione per Amiga. I possessori di un PC conoscono da tempo questo gioco, che ha le proprie basi nella fortunata saga televisiva, che vede come protagonista l'equipaggio dell'astronave ENTERPRISE. Vi ritroverete con Kirk, McCoy e Spock. Il vostro compito sarà quello di evitare una sanguinosa guerra intergalattica. Come nella più classica delle avventure vi dovrete misurare con nemici potenti e intelligenti. Esseri che fanno della propria forza un baluardo su cui costruire le fortune future. Il game è identico a quello per PC, solo la grafica è leggermente peggiore, visto il minor numero di colori a disposizione. Il game è stato prodotto con il beneplacito della Paramount, che detiene i diritti di questa fortunata saga. Se vi piacciono le avventure di fantascienza non fatevi sfuggire questa ultima fatica dei programmatori della INTERPLAY.



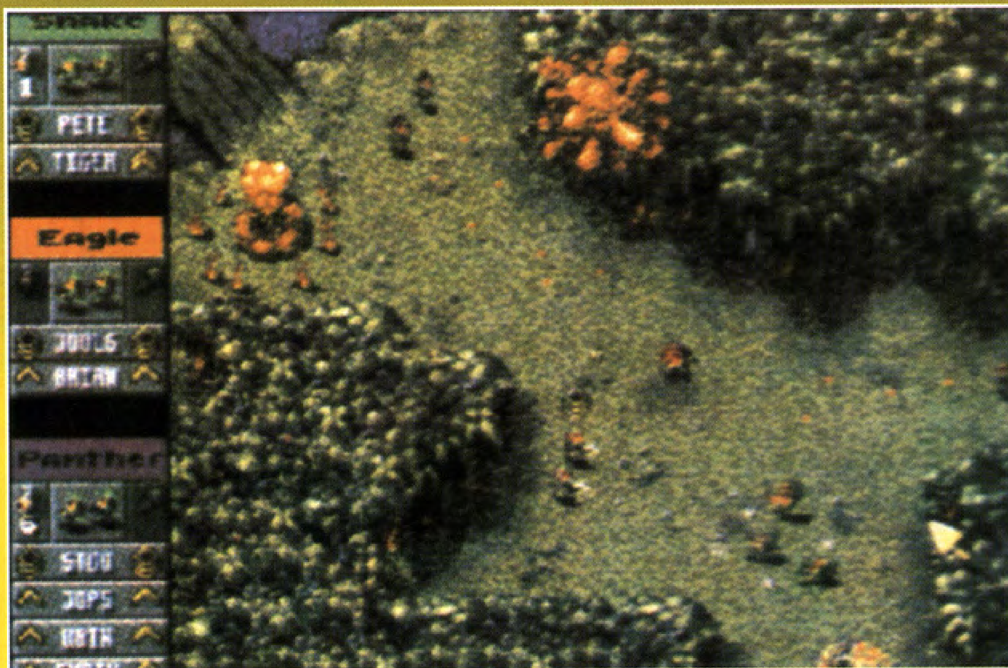


SOCCER KID

Per tutti gli amanti degli arcade ecco un classico shoot-em-up: SOCCER KID, prodotto e commercializzato dalla KRISALIS. Il game popolato da mostriciattoli di ogni tipo, vede il protagonista alle prese con difficoltà inimmaginabili, dove l'unica cosa che conta è l'abilità del giocatore con il joystick. Infatti il game è stato ideato per i patiti degli arcade, per quei ragazzini dai nervi saldi e dai riflessi pronti, che sono in grado di superare ogni tipo di difficoltà, compresi i mostri di fine livello, che solitamente sono un ostacolo quasi insuperabile per i meno abili. Quindi per tutti i joystick-boy, amanti dei game della KRISALIS, che ha dato vita a questo giovane e simpatico protagonista, ideato apposta per risultare simpatico alla grande maggioranza dei bimbi, che non mancheranno di identificarsi in questo discolo che deve: saltare, evitare ostacoli di ogni tipo ed eliminare i nemici più agguerriti.

DALLA VIRGIN

Ecco il classico game "amighesco": CANNON FODDER, una via di mezzo fra i Lemmings ed un paintball. Vi trovate al comando di trecento uomini che dovete sfruttare in svariate situazioni: per salvare dei fuggiaschi, per liberare dei prigionieri o per delle missioni militari vere e proprie. Dovrete così: distruggere installazioni nemiche, intercettare unità avversarie e annientarle, ecc.... Dovrete superare 24 differenti missioni sui più svariati territori. Ogni missione richiede un numero differente di uomini, ognuno dei quali deve assolvere compiti specifici. Dopo aver superato una missione, gli uomini superstiti rientrano al campo e sono pronti per eventuali nuovi compiti. La grafica è piacevole e gli sprite delle unità impiegate si muovono velocemente sul video. La giocabilità è elevata, anche per la semplicità dell'interfaccia utente utilizzata.







ANDATE TUTTI ALL'INFERNO....

Sì avete capito bene: all'INFERNO. Infatti INFERNO è il nome di un nuovo simulatore di volo della OCEAN: il classico prosieguo di F-29 RETALIATOR. IL programma permette di emulare i più moderni aerei a reazione: dal nuovissimo EFA, all'F-22, all'F-117A Stealth Fighter. Le missioni che potete rivivere sono più di 200, tutte ambientate in Africa, Europa e Sud Est Asiatico, oltre al Medio Oriente che ha visto di recente all'opera le armate statunitensi. Come nel più classico dei simulatori di volo vi dovrete misurare con i caccia nemici e con i lanciatori di missili antiaerei della classe SAM. INFERNO verrà presto commercializzato sia nella versione per AMIGA, sia in quella per PC. La grafica 3D dovrebbe essere eccezionale, anche se non paragonabile a quella dei game della NovaLogic. Aspettare per vedere, se sono rose fioriranno, anche se il comparto simulatori è popolato da una valanga di programmi nuovi e validi.

ANCORA CALCIO

Dopo GOAL! di Dino Dini anche la RAGE commercializza una nuova versione del suo STRIKER. STRIKER 2, o Super STRIKER come lo chiamano molti, dovrebbe essere un grande passo in avanti rispetto alla precedente release, sarà anche un valido concorrente a GOAL!, che si troverà a competere con diversi simulatori di calcio, uno più bello dell'altro. Oramai scegliere fra KICK OFF 2, STRIKER, o SENSIBLE SOCCER è molto difficile anche perché si equivalgono sia per le qualità grafiche, sia per la giocabilità. La scelta viene lasciata al gusto dell'acquirente ed al battage pubblicitario, che in questi casi è veramente importante per spingere un prodotto e lanciarlo nell'Olimpo delle varie hit, che riempiono le pagine delle riviste estere più vendute. Staremo comunque a vedere se la RAGE ha veramente fatto un ottimo lavoro come sembra dalle foto che abbiamo fra le mani.



DI NUOVO BATMAN

Torna ancora una volta nei chip dell'AMIGA un game che ha come protagonista l'eroe pipistrello. Anche questa volta vi dovrete misurare con il Pinguino e con gli altri delinquenti che cercano di impossessarsi della città. Come nelle avventure più classiche vivrete l'epico scontro fra il bene ed il male. Ogni livello di BATMAN RETURS inizia con: immagini, animazioni e suoni digitalizzati che vi introducono nella nuova avventura che vi state apprestando a vivere. Come nel più classico picchia duro, anche qui vi dovrete misurare con gangster e criminali di ogni tipo. Riuscire nella missione e sconfiggere tutti i numerosi avversari non sarà per nulla semplice, quindi mano al joystick e che la fortuna vi assista. Un bravo anche alla KONAMI che non si dimentica mai dell'AMIGA e sforna in continuazione nuovi game.





AMIGA

A TRAIN
MAXIS

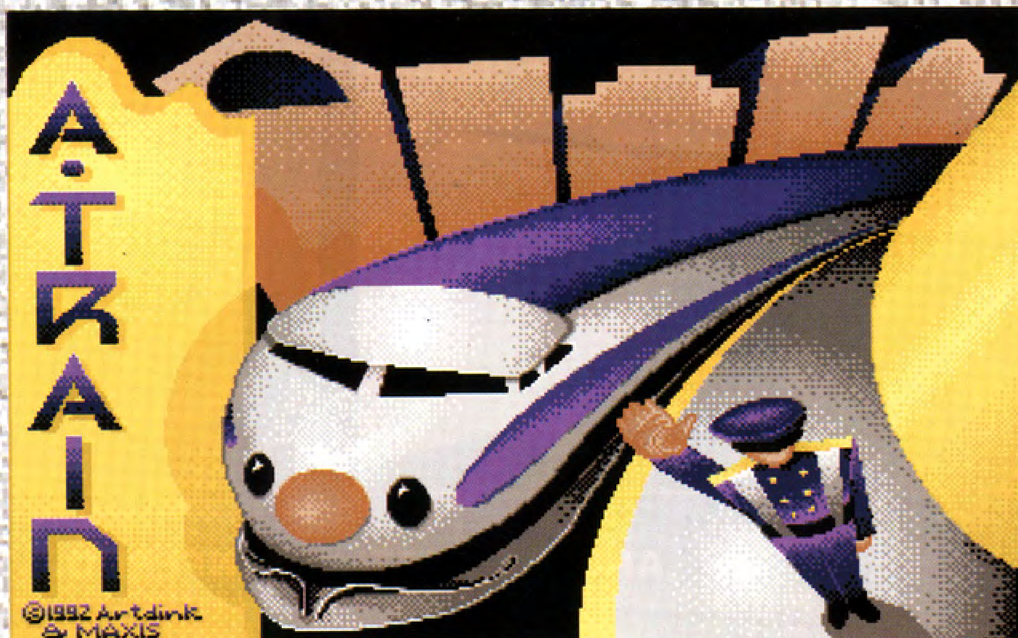
CONTROLLI: MOUSE
MEMORIA: 1 MEGA

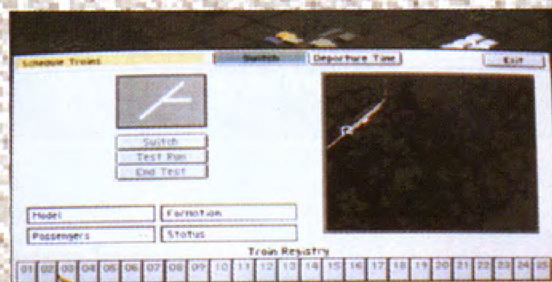
GRAFICA: **70%**

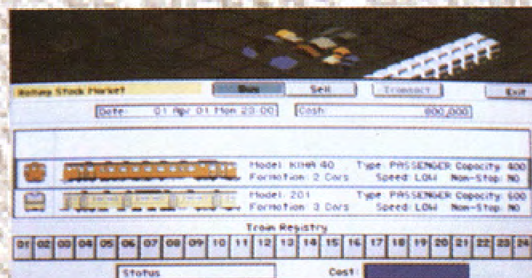
SONORO: **75%**

GIOCABILITA': **80%**

VALORE GLOBALE: **75%**





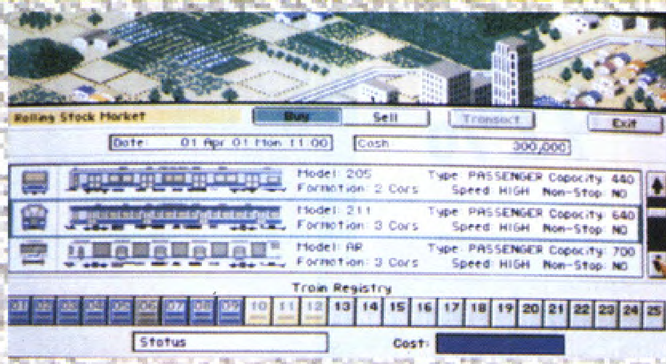


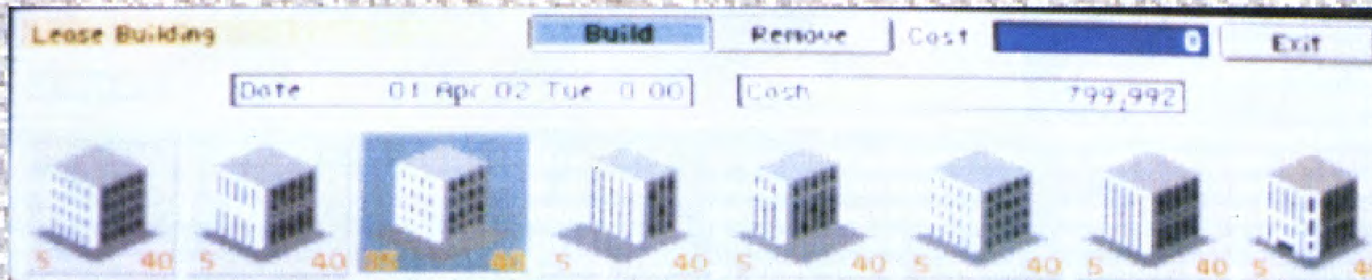


A TRAIN è un vecchio gioco della MAXIS, che da tempo è disponibile nella versione per PC. Ora è stata realizzata questa nuova release per AMIGA, che purtroppo lascia molto a desiderare, anche perché tutti abbiamo sotto gli occhi quella che gira nell'ambiente MS-DOS. Prima di caricare il game potete scegliere: se installarlo o no su hard disk e se volete giocare in bassa o in alta risoluzione. Se decidete di lavorare in lo-res vi basterà avere un mega di ram, se invece optate per la hi-res la memoria necessaria sale ad 1,5 mega. In alta risoluzione il gioco è quasi improponibile, almeno se possedete un monitor normale, perché l'immagine "flicca" sullo schermo e dopo due minuti di gioco avrete voglia di buttare tutto alle ortiche. Quindi vi consigliamo di optare per la bassa risoluzione dove il programma è giocabile. La velocità è decente se possedete un hard disk, esasperatamente lenta se avete solo due drive. Veniamo comunque al gioco che è sempre quello per PC, non è cambiato nulla. Avete a disposizione un gruzzolo iniziale che potete usare: sia per incrementare le potenzialità della vostra ferrovia, sia per speculare in borsa, sia per effettuare costose (ma redditizie) speculazioni immobiliari. La ferrovia diventerà redditizia solo se riuscirete ad attirare parecchia gente nella città, se riuscirete in questa impresa anche il valore dei terreni aumenterà e potrete vendere a caro prezzo i palazzi, le aziende ed i centri commerciali costruiti. Per potersi sviluppare una città ha bisogno di prodotti finiti e quindi di fabbriche che costruiscano questi beni. Un'azienda è in attivo solo se può utilizzare la ferrovia per trasportare i propri prodotti. Tenete presente che potete costruire solo vicino a fabbriche o nelle vicinanze di depositi, dove vengono accumulati i beni prodotti. Quando le cose cominceranno a marciare nel verso giusto e la popolazione della città sarà numerosa, potrete costruire: stadi, campi da golf e luna park. Queste strutture rendono parecchi soldi e faranno da traino a tutte le altre attività. Una cosa molto importante, che dovete tenere sempre ben presente, è che non potete non avere in cassa i soldi per pagare le tasse o per restituire i









debiti quando questi scadono. Se ciò si dovesse verificare il game termina con il vostro fallimento. A TRAIN è dedicato a tutti gli amanti dei plastici ferroviari, a tutti quelli che hanno il rimpianto di non potersi costruire un trenino in casa, per mancanza di spazio. Un game veramente interessante, una simulazione che non mancherà mai di stupirvi. Peccato che la versione per Amiga sia uscita così in ritardo rispetto a quella per PC. Purtroppo fare paragoni è immediato e la versione per Amiga risulta chiaramente perdente. Comunque se siete ancora affezionati a questa macchina di casa Commodore e vi piace questo tipo di giochi, molto simile concettualmente al mitico SIM CITY, non lasciatevi sfuggire questa ultima conversione per Amiga della MAXIS, non ve ne pentirete. Se poi possedete un A1200 ed un monitor multisync, potrete giocare in hi-res e qui il divertimento sarà assicurato. Se invece avete macchine della fascia inferiore vi consigliamo di giocare in bassa risoluzione, vi divertirete ugualmente con questa fantastica simulazione, ideata (purtroppo) per i chip del PC.



AMIGA

GOAL!
VIRGIN

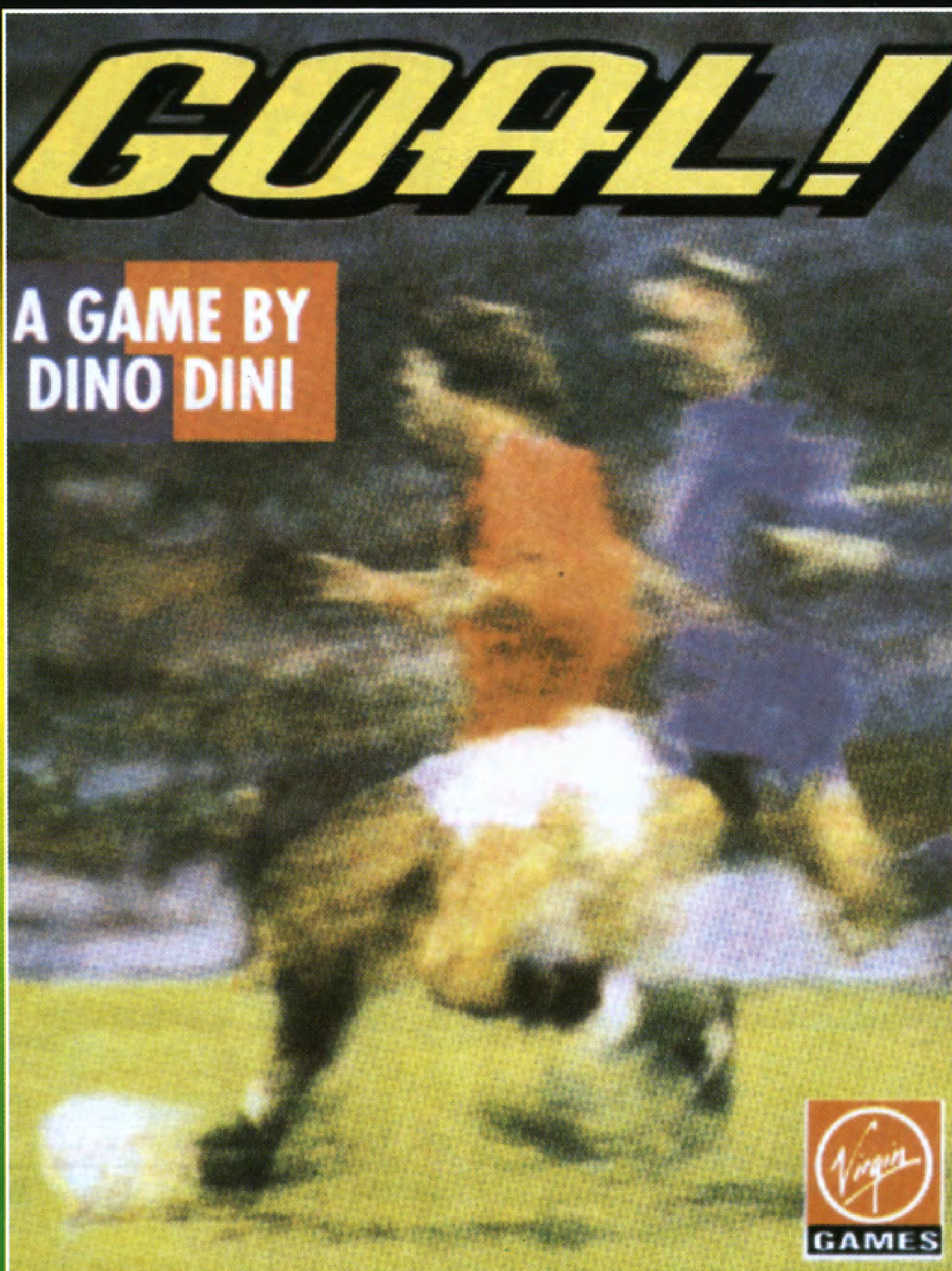
CONTROLLI: JOYSTICK
MEMORIA: 1MEGA

GRAFICA: 90%

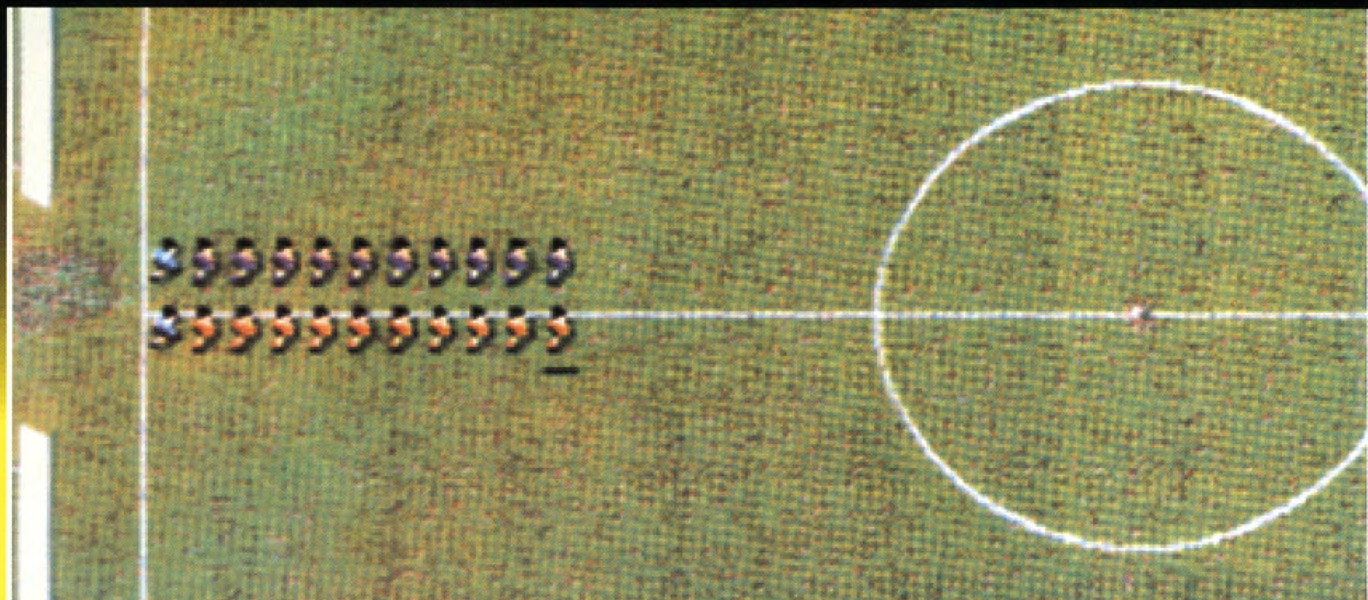
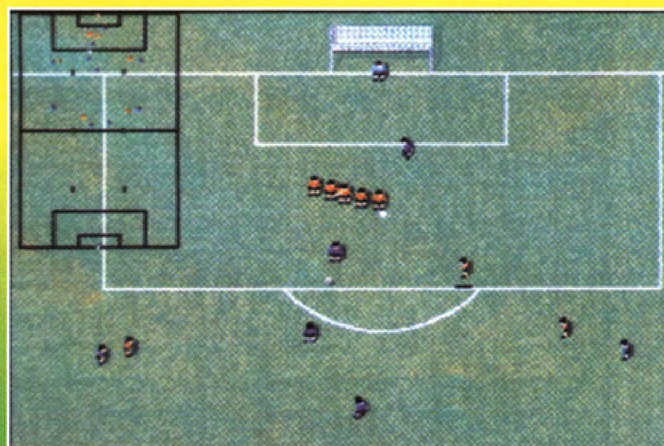
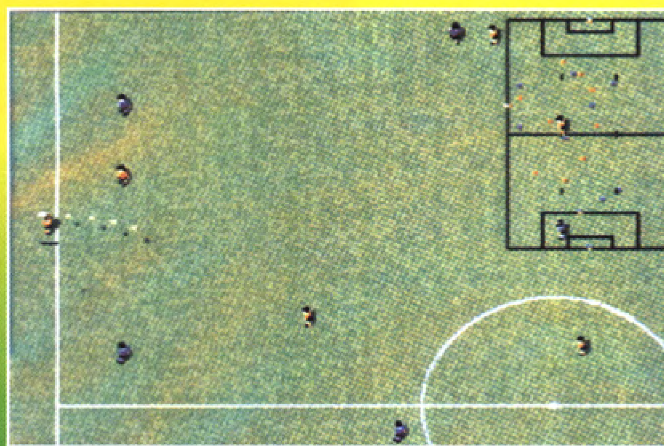
SONORO: 92%

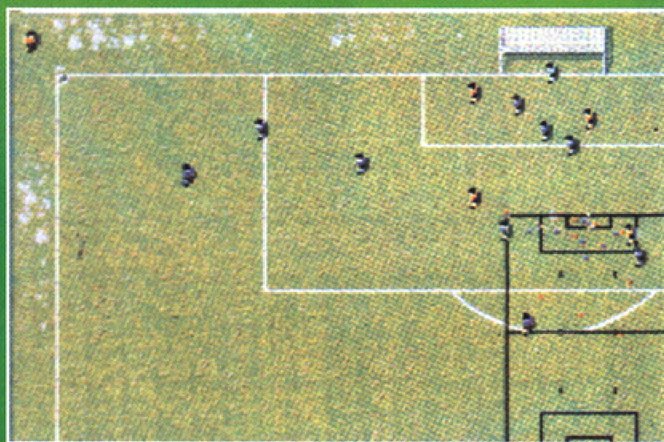
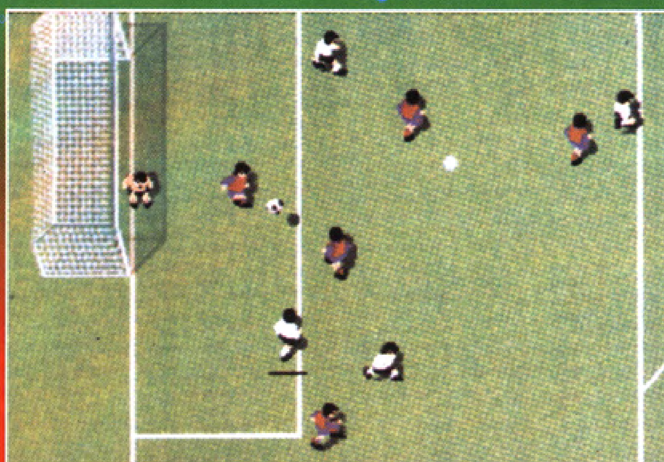
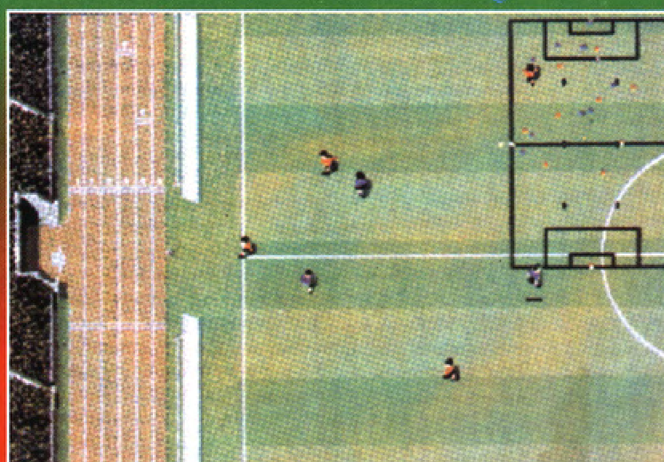
GIOCABILITA': 94%

VALORE GLOBALE: 92%



Come annunciato nelle scorse settimane, invece del ritorno di KICK OFF, Dino Dini ci fa avere questo nuovo gioco di calcio intitolato GOAL!. Perché mutare il nome ad una versione tanto fortunata? Bah... non lo sappiamo, forse per lo stesso motivo per cui è cambiata la casa di software che lo distribuisce e per la quale ha lavorato il team di Dino Dini.
Comunque avventuriamoci in questo nuovo modo del calcio e cerchiamo di carpire le migliorie e le differenze che dovrebbero fare di GOAL! un passo in avanti rispetto al mitico ed insuperato KICK OFF 2. Quanti di voi non vendono l'Amiga solo per non dover rinunciare a giocare con KICK OFF? Molti, ne siamo sicuri, anche perché ce lo fate sapere voi stessi con le lettere che ci inviate.
Anche questa volta potrete misuravi in estenuanti tornei, contro una amico o contro il computer, che ai livelli medio alti è quasi del imbattibile.
Come nelle precedenti versioni potrete crearvi la squadra che preferite, con i giocatori che più vi aggradano. Potrete anche sceglervi le magliette del colore della squadra del cuore. Una volta effettuate queste operazioni preparatorie potete scegliere se: misurarvi in un intero torneo (magari per vincere il campionato di lega o una coppa internazionale) o confrontarvi in un unico scontro, per saggiare un po' le vostre potenzialità. A questo punto fiato alle trombe e giocatori in campo per il primo sanguinoso scontro: occhio ai falli, l'arbitro è una vera e propria...... non ne lascerà scappare uno e i giocatori della vostra squadra verranno ammoniti o, peggio ancora espulsi. Attenti alle punizioni ed agli uomini in barriera, il computer è veramente abile nei tiri piazzati. Fra le varie innovazioni vi accorgerete che è possibile cambiare la prospettiva di gioco e scegliere quella che più si adegua alle vostre caratteristiche. Graficamente il programma assomiglia all'ultima versione di SENSIBLE SOCCER, sul video avete una parte del campo: quella in cui c'è la palla ed una specie di radar, che mostra la posizione di tutti i giocatori schierati per la partita. Fra i più agguerriti concorrenti di GOAL! (oltre a KICK OFF 2) ci sono: il già citato SENSIBLE SOCCER 1.1, STRIKER e FA PREMIER LEAGUE FOOTBALL. Scegliere fra questi simulatori non è per niente semplice, anche perché sono tutti validi, e molto dipende dai gusti dell'utente. Sicuramente molti appassionati acquisteranno questo nuovo game della Virgin solamente per vedere cosa ha combinato questa volta mister Dino Dini, che è l'unico programmatore italiano di videogame che ha avuto fortuna all'estero, dove KICK OFF è uno dei simulatori di calcio più venduti, soprattutto in Europa, dove questo sport va per la maggiore. Graficamente GOAL! si presenta in maniera piacevole, anche se assomiglia un po' a SENSIBLE SOCCER. La giocabilità è la solita che si riscontra nella serie di KICK OFF, della quale sono state mantenute alcune prerogative: basta inserire il dischetto nell'Amiga, prendere in mano il joystick e dare il calcio d'inizio.
Anche il sonoro contribuisce a rendere più piacevole il programma, infatti in alcuni casi sembra di essere per davvero all'interno dello stadio, con il boato dei tifosi che sottolinea ogni azione fatta dai propri beniamini.
Il gioco è commercializzato solo nella versione per Amiga e per Atari. Ed il PC? Per il momento ciccia, anzi ci sono delle buone possibilità che questo game non possa mai girare sui vari 386 o 486: è un gioco per Amiga.... Una piccola rivincita per tutti gli Amiga-dipendenti, che non vogliono saperne di passare al sistema MS-DOS.

MS-DOS

THE SEVENTH GUEST
VIRGIN

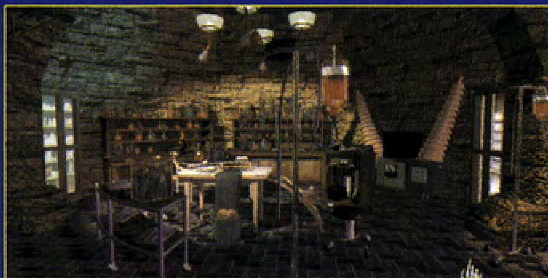
GRAFICA: VGA, SVGA
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND
HARD DISK: INDISPENSABILE
CONTROLLI: MOUSE

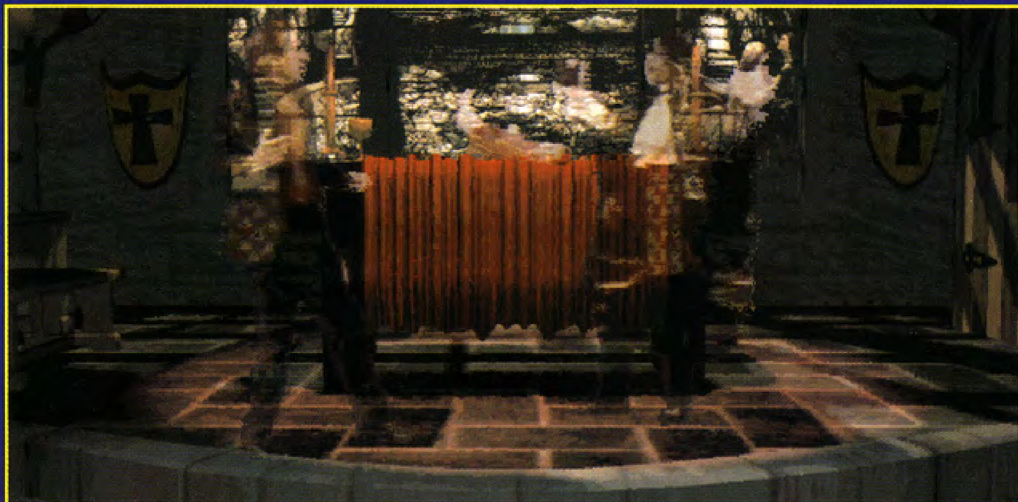
GRAFICA: 100%

SONORO: 100%

GIOCABILITA': 86%

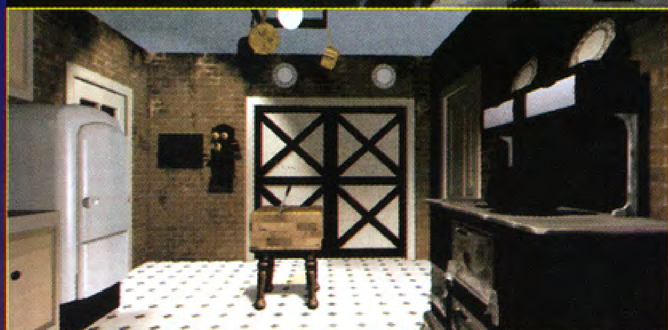
VALORE GLOBALE: 95,3%

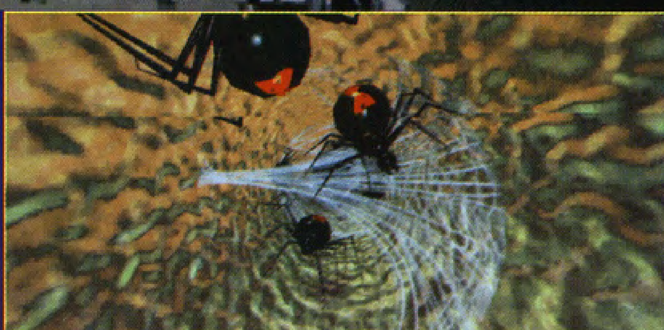





In questi ultimi mesi, tante erano state le chiacchiere fatte per annunciare il nuovo titolo della Virgin Games, annunciato come il più grande capolavoro di tutti i tempi. Ora l'attesa è finita dato che The Seventh Guest è finalmente arrivato e pronto a caricare di grande lavoro i vostri PC. La Virgin Games con The Seventh Guest, a nostro avviso, è la prima software house che apre la strada a una nuova era del divertimento elettronico. Oramai l'era del CD-ROM è ufficialmente aperta e in futuro ne vedrete senz'altro gli sviluppi. Per chi ha fatto attenzione al mercato dell'intrattenimento informatico avrà certamente notato che la direzione logica per una maggiore qualità dei prodotti non poteva che essere quella del CD. Ora, con Seventh Guest, ne abbiamo una conferma chiara e questa nuova produzione rimarrà a lungo ricordata come una dei sacri capisaldi di questa nuova era.
Trattandosi di una imponente realizzazione, ovviamente The Seventh Guest, ha delle esigenze notevoli per quanto riguarda l'hardware:
almeno un elaboratore dotato di 386dx a 33Mhz, 2 megabytes di memoria, un CD-ROM standard MPC livello 1 (150Kb di transfert rate e tempi di accesso inferiori a 300 ms), una VGA a 16 bit con almeno 512 Kb di memoria. Ma per poter adeguatamente giocare a The Seventh Guest sono consigliati 80486, almeno 4 megabytes di memoria, un CD XA doublespeed e una VGA a 16 bit ISA o Locale con 1 megabyte di memoria. Inoltre saranno necessari 10 megabytes di spazio su hard disk e una buona scheda sonora, Soundblaster Pro o meglio Roland Sound Canvas o LAPC-1. Come ultima nota vi diciamo che The Seventh Guest è disposto su due CD-ROM per un totale di circa 705 megabytes!!!
In breve, The Seventh Guest ha una trama essenzialmente di genere horror, anche se il gioco non è da considerarsi un'avventura, come molti si aspettavano. La vicenda si svolge in una misteriosa casa dove agli inizi del secolo sei persone erano scomparse. Il proprietario era un giocattolaio ritiratosi a vita privata dopo il successo riportato dai suoi prodotti. Casualmente però, i giochi realizzati da quest'uomo finivano per uccidere con uno strano virus i bambini che li possedevano. La polizia si diede molto da fare, ma purtroppo non fu possibile collegare, con prove tangibili, il misterioso giocattolaio e i suoi sventurati acquirenti. Le sei persone che ricevettero l'invito in questa tetra casa sono poi misteriosamente scomparse e nessuno seppe più che fine abbiano fatto. Dopo anni anche voi vi troverete un invito in questa casa stregata.... come settimo ospite.
Come già detto in precedenza la trama farebbe pensare a un'avventura, ma una rapida occhiata al gioco vi farà capire che di avventura non si tratta. Il sistema di gestione è interamente pilotato dal mouse, molto semplice e intuitivo. All'inizio potrete scegliere se caricare una partita salvata o gustarvi una presentazione che, a nostro avviso, ha dell'incredibile. Il mouse, tramite l'icona di una mano scheletrica animata, vi consentirà di muovervi nelle stanze della casa maledetta e vi segnalerà le possibili direzioni con una appropriata animazione.
All'interno del gioco, posizionando il mouse nella parte alta dello schermo, il mouse si trasformerà in una piramide che consente di accendere alle funzioni di gestione quali salvataggio, mappa della casa, uscire dal gioco o ricominciare.
In Seventh Guest dovrete misurarvi con i gioco ideati dal giocattolaio dove gli altri avevano fallito. Dovrete risolvere i 22 puzzles del gioco situati ognuno i ogni stanza del tetro maniero. Questi puzzles sono essenzialmente giochi di intelligenza, ad esempio composizione di frasi, puzzles

the 7th Guest









con l'ausilio della scacchiera, soluzione di labirinti e tanti altri ancora. Quindi The Seventh Guest può ricordare giochi della Sierra come Island of Doctor Brain anche, se come potrete vedere il paragone grafico è certamente improponibile. Se volete lustrarvi gli occhi e in più spremervi le meningi allora questo gioco fa sicuramente per voi.

Non facciamo torto a nessuno se definiamo The Seventh Guest la più grande realizzazione grafica di tutti i tempi. Se possedete la scheda adeguata, il gioco girerà in risoluzione di 640x480x256 con dettagli che sono a dir poco fantascientifici. Il gioco è stato realizzato con animazioni tridimensionali per ogni stanza della casa, con dettagli grafici curatissimi e grande lavoro modellazione solida e rendering, per dare all'utente la prima e vera simulazione di realtà in un videogame. Potremmo decantare la qualità grafica per mille anni e ancora non riusciremmo a darvene un'adeguata impressione. Soltanto vedendolo potrete avere la reale valutazione di questo gioco. Per chi si interessa di grafica 3D potrà senz'altro notare la mole di calcolo e modellazione che sono state impiegate in The Seventh Guest. Anche la parte audio non ha sicuramente precedenti degni di nota. Le vostre schede sonoro impazziranno per far fronte alle centinaia di megabytes di campionamenti presenti in The Seventh Guest. Le sensazionali basi musicali e la qualità dei campionamenti fanno da contorno a una realizzazione che verrà ricordata da molti appassionati.

Avrete certamente notato che abbiamo dato il massimo per grafica e sonoro, mentre la giocabilità ha un valore leggermente inferiore. Questo è essenzialmente dato da diverse problematiche del gioco. La scarsità del supporto tecnico incluso nella manualistica (a questo proposito riporteremo una nota tecnica in seguito), all'eccessiva richiesta dell'hardware e al rapporto qualità prezzo, a nostro avviso, un po' troppo basso.

Sebbene di grandissimo qualità The Seventh Guest ha richieste hardware notevoli dato che con uno standard MPC livello 1 l'utente potrà annoiarsi a rivedere le animazioni, che con 150 Kb di transfert rate non vengono certamente eseguite in modo fluidissimo. L'acquisto di un CD-ROM XA richiede all'utente un costo certamente più alto e questo ci sembra eccessivo considerato che The Seventh Guest è comunque un videogame. Per quanto riguarda la parte tecnica vi riportiamo la soluzione di un inconveniente da noi testato e riservato agli utenti con un certo grado di esperienza. Se possedente una piastra madre con BIOS American Megatrends e durante l'esecuzione di The Seventh Guest vi viene riportato un errore di saturazione del buffer del DMA, dovrete operare una modifica del BIOS della vostra piastra. Il clock per l'accesso al bus delle schede presenti sui vostri elaboratori, deve essere portato a CLYNK/4 che velocizza i tempi riservati alle bus degli slot a 16 bit. Ciò non è stato riportato sulla documentazione e questo caso, per un gioco così costoso, dovrebbe essere una precauzione da parte del produttore. Globalmente The Seventh Guest in Italia viene venduto a nostro avviso a un prezzo di distribuzione che ha dell'esorbitante. Crediamo che non tutti possano permettersi costi del genere per un videogame anche se, con un po' di buona volontà, i rivenditori al pubblico cercheranno di applicare sconti per invogliare i clienti all'acquisto. In ogni caso The Seventh Guest, oltre che a essere la più grande realizzazione di tutti i tempi, si segnala anche come la più costosa. Per concludere, se possedete già i requisiti richiesti dal gioco, siamo sicuri che lo spettacolo e il divertimento sono assicurati come nessun videogame ha mai fatto in precedenza.

JUKE BOX

MS-DOS

JUKEBOX
COMPTON'S NEW MEDIA

GRAFICA: VGA
SONORO: SOUND BLASTER
MEMORIA: 640K
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: MOUSE, JOYSTICK
PREZZO: 99.000

GRAFICA: 80%

SONORO: 85%

GIOCABILITA': 75%

VALORE GLOBALE: 80%



JUKEBOX è una collection di 4 differenti game, riuniti su CD. I giochi in questione sono abbastanza vecchiotti, ma ugualmente interessanti, si tratta di:

- LINKS
- FACES
- JET FIGHTER

in più è contenuto un demo giocabile di THE BERENSTAIN BEARS FUN WITH COLORS, che è un programma dedicato ai più piccini, che permette di colorare dei cartoons e di creare delle piccole animazioni con i personaggi contenuti sul disco. Prima di iniziare a parlare dei vari game che tutti sicuramente già conoscete, dobbiamo fare una precisazione (doverosa) il basso punteggio dato alla giocabilità non è dovuto tanto alla ingiocabilità dei programmi in questione, quanto al fatto che la manualistica è contenuta sul CD ed anche se è di facile consultazione è impossibile averla sotto mano quando si sta giocando, in pratica bisogna stamparsela. Non parliamo poi di FACES che per funzionare richiede un codice d'accesso, anch'esso contenuto sul CD!!!!! Qui i programmatori hanno preso una grossa cantonata anche perché un CD non è duplicabile e potevano risparmiarsi questa ridicola protezione.

Passiamo comunque ai giochi contenuti in questa compilation. Il LINKS lo conoscete sicuramente tutti è un gioco di golf, tutt'ora molto gettonato nella sua ultima versione ad alta risoluzione a 256 colori, fatta solo per macchine molto potenti 386 e 486. La release contenuta in questo pacchetto è quella precedente, non ha problemi eccessivi di velocità e non richiede quantità mostruose di memoria: bastano i canonici 640K, se poi avete quattro mega tanto di guadagnato. La grafica è ottima e piacevole, il sonoro è fornito dalla SOUND BLASTER e contribuisce a rendere più piacevole il game. FACES è una specie di TETRIS dove si devono comporre dei visi con le tavolette che scendono dall'alto. Fatto da abili programmatori russi, permette di passare in maniera piacevole parecchio tempo, magari facendo delle gare con gli amici per vedere chi raggiunge il punteggio più alto. L'ultimo gioco della serie: JET FIGHTER, è il classico simulatore di volo. Si può scegliere fra tre differenti aerei: F-14 Tomcat, F-16 Falcon e F/A-18 Hornet, tutti equipaggiati con missili, bombe e cannoncini. Anche questa volta vi dovrete misurare con i temibili MiG dell'avversario, che cercheranno di abbattervi al primo segno di ostilità, per non parlare dei missili terra-aria SAM che vi procureranno non pochi grattacapi. Come vi sarete resi conto JUKEBOX è una compilation di game abbastanza vecchiotti, ma sempre validi, che non mancherà di incontrare i favori del pubblico. Unico grande neo è la mancanza di un manuale









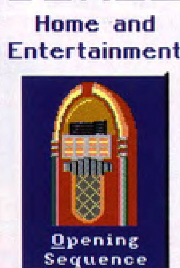




Software JUKEBOX Series

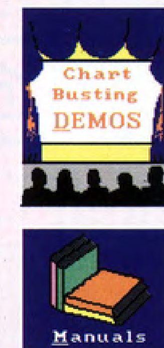
Home and Entertainment

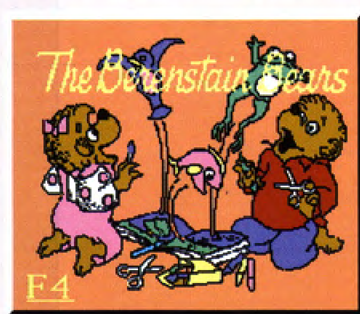












Select a product to run, Run the Jukebox Animation, Enter the Demonstration JukeBox, Read a Manual

EXIT

cartaceo, infatti le istruzioni sono sul CD. Sono facili da consultare, ma quando si sta giocando è importante averle a portata di mano, quindi bisogna stampare tutte le parti che interessano. Lo stesso vale per i codici di accesso necessari per giocare a FACES, qui è imperativo stampare le pagine incriminate, in caso contrario non potrete giocare.

Tutti i programmi in questione girano in modalità VGA e sfruttano la SOUND BLASTER. Il prezzo abbastanza contenuto della confezione rende ancor più interessante il pacchetto, che in ogni caso è consigliabile solo a chi ha da poco acquistato il PC, in caso contrario consiglieremmo di spendere di più, ma di comperare le versioni più aggiornate di LINKS e di JET FIGHTER.

disponibile presso Master Pix a lit. 159.000

MS-DOS

TESSERAE
GAMETEK

GRAFICA: VGA
SONORO: SOUND BLASTER
MEMORIA: 4 MEGA
HARD DISK: INDISPENSABILE
CONTROLLI: MOUSE
PREZZO LIT. 49.000

GRAFICA: 90%

SONORO: 85%

GIOCABILITA': 95%

VALORE GLOBALE: 90%

TESSERAE è un gioco da tavolo (con risvolti strategici) molto interessante, non è il classico rompicapo, ma poco ci manca. Prima di leggere quanto segue, tenete presente che questo prodotto della GAMETEK gira sotto WINDOWS e richiede almeno 4 mega di ram. Se avete entrambe le cose potete iniziare a caricare il programma sul disco fisso. L'installazione è semplicissima, si esegue da WINDOWS, lanciando il file INSTALL presente sul dischetto del gioco.

Appena aprite la scatola di TESSERAE vi accorgete che manca qualche cosa, effettivamente non c'è il manuale, le istruzioni sono visionabili sul monitor e sono abbastanza complete, in alcuni casi sono anche piacevoli, perché animate. In pratica oltre a leggervi le regole sul video, potrete vedere le mosse che vi vengono spiegate effettuate dal computer, il che rende assai più facile la comprensione di questo game, che non è per niente semplice.

Il gioco avviene su una specie di scacchiera, la disposizione delle varie tavolette varia a seconda del mosaico scelto. Una volta iniziata una partita vi accorgete che ci sono diversi tipi di tavolette, di differente colore, ognuna delle quali ha delle funzioni particolari, che vengono spiegate molto bene nel manuale. Le tavolette possono essere divise in tre categorie: primarie, secondarie, terziarie. Ogni casella sulla scacchiera può essere occupata da più tavolette, fino ad un massimo di tre. Scopo del gioco è quello di fare rimanere un solo pezzo sul tavoliere. E, parliamoci chiaro, non è per niente semplice, anzi un vero e proprio rompicapo, anche per le numerose combinazioni possibili. Solo dopo molto esercizio e con una piccola dose di fortuna, potrete sperare di riuscire ad arrivare in fondo al gioco vittoriosi.

TESSERAE non è un vero e proprio gioco di strategia, però in alcuni frangenti avere la mente allenata, conoscere bene i problemi che si incontrano cimentandosi in game di questo tipo, può tornare molto utile.

Unica piccola lacuna è che bisogna segnarsi su un foglio di carta tutte le opzioni offerte dalle differenti tavolette disposte sulla scacchiera.

Qui si sente la mancanza di un manuale cartaceo, anche se siamo ben coscienti che un simile manuale, obbligatoriamente a colori, avrebbe costretto i produttori ad investire una cifra considerevole, soldi che poi avrebbero dovuto sborsare gli acquirenti.

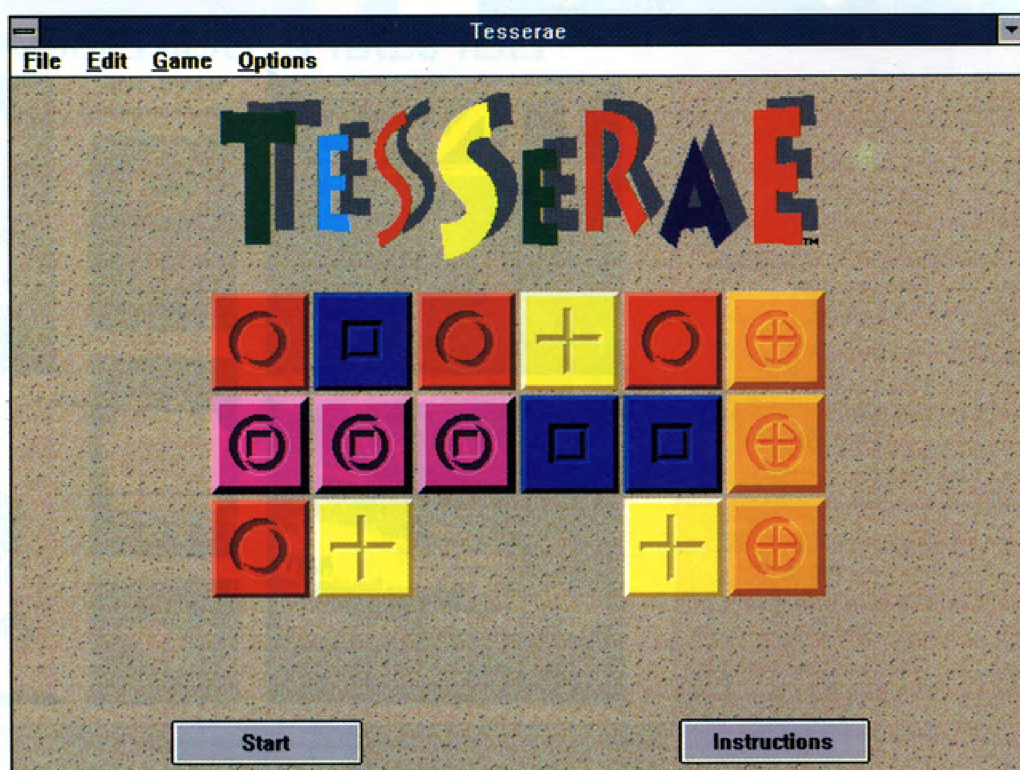
TESSERAE, come già detto, gira sotto WINDOWS e si adatta alla risoluzione impostata, funziona a 16 colori fino ad un massimo di 1024 per 768 punti, dipende dalla scheda grafica presente nel sistema.

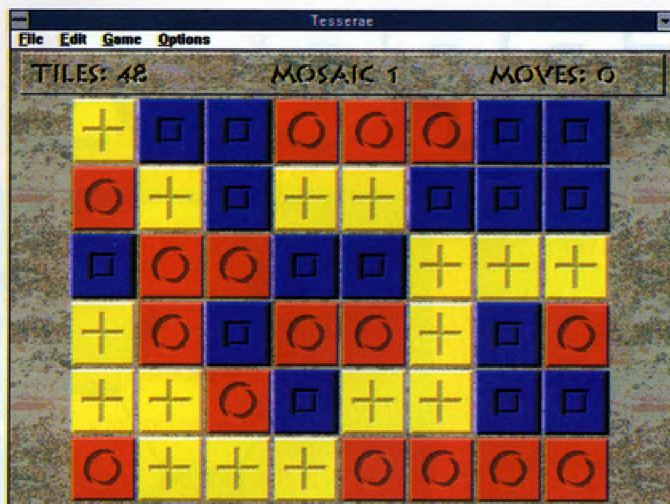
Il programma sfrutta tutte le schede sonore che sono in grado di funzionare con WINDOWS, inutile dire che il risultato migliore lo si ottiene con la SOUND BLASTER.

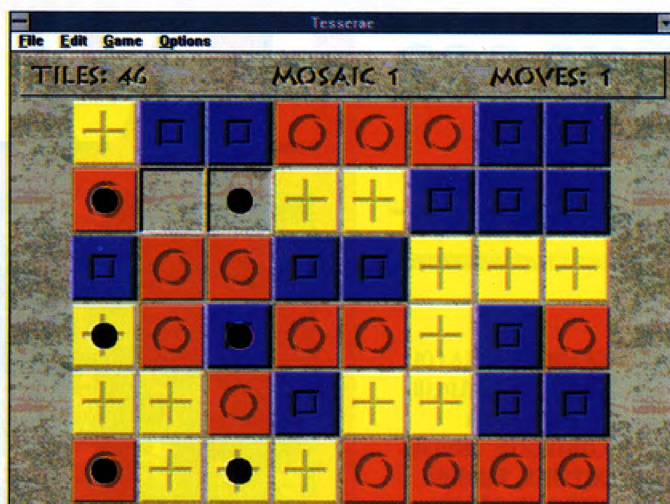
La giocabilità è parzialmente ridotta dalla mancanza del manuale, se volete avere delle speranze di vittoria dovrete riportare su un foglio di carta le mosse possibili, in caso contrario rischierete di dimenticarvele, visto anche l'alto numero di possibilità.

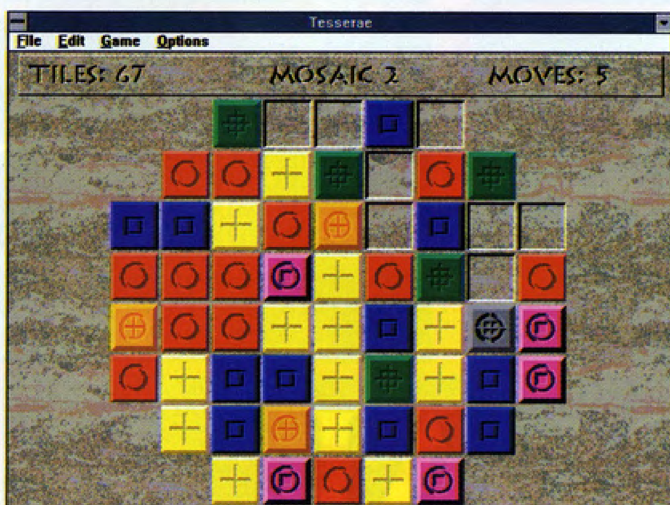
TESSERAE si rivolge ad un pubblico di adulti, di persone che hanno voglia di scervellarsi nel tentativo di riuscire a risolvere un puzzle assai intricato. Certamente vi costringerà a pensare, anzi vi farà venire un gran mal di testa!

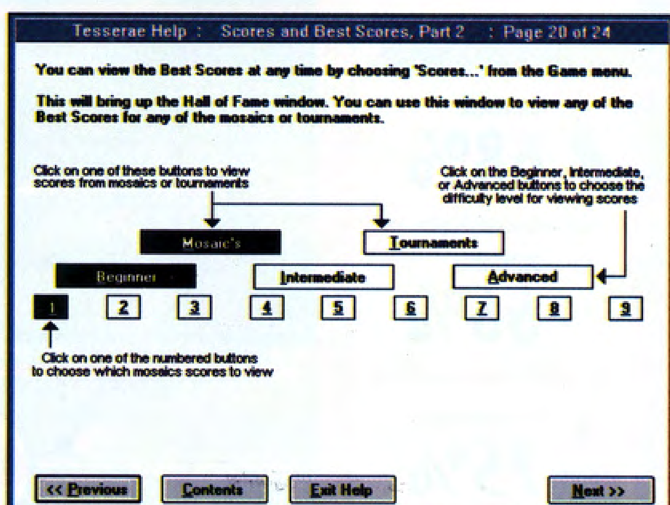
Sicuramente uno dei più bei rompicapo usciti per PC.











TILES: 118 MOSAIC 7 MOVES: 16

LIVERPOOL

MS-DOS

LIVERPOOL
GRANDSLAM

GRAFICA: VGA 16 COL.
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER
CONTROLLI: MOUSE, JOYSTICK, TASTIERA
MEMORIA: 640 KB

GRAFICA: **68%**

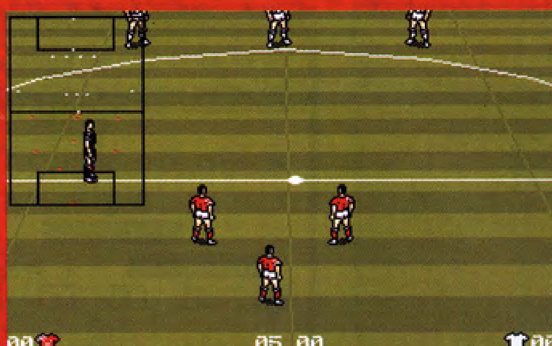
SONORO: **66%**

GIOCABILITA': **75%**

VALORE GLOBALE: **69,7%**











Dopo l'uscita sul mercato di Liverpool per la famiglia Amiga, la Grandslam ha pensato bene di convertire il gioco affinchè anche i possessori di processori Intel potessero beneficiare di tale titolo.
I risultati ottenuti nella versione Amiga non risultavano essere particolarmente eccezionali e con la conversione per Ms-Dos, la casa inglese non si è smentita ed ha sfornato un prodotto che con i titoli della concorrenza non può certo reggere il confronto.
Sebbene le opzioni di gioco siano sufficientemente apprezzabili per la loro semplicità di gestione, il risultato globale non può certamente soddisfare i giocatori più evoluti, abituati a prodotti con dettagli grafici elevati e con composizioni musicali degne dei titoli più apprezzati e venerati.
Ma passiamo ora alla descrizione delle modalità di gioco.
Dopo una misera presentazione, ci si presenterà il menu principale, dal quale potremo scegliere tra le seguenti opzioni: Aftertouch (traiettoria curvata), Disk Options, Team Selection, Practice, Play Full Season, F.A. Cup Only, 2 Player Cup Final (amichevole due giocatori), View League Tables (tabella lega).
Una volta fatta la vostra scelta, potrete accedere a dettagliate tabelle con punteggi, medie e altre statistiche, oppure potrete direttamente scendere in campo con la vostra squadra dopo avere scelto gli undici giocatori e la loro formazione.
E' proprio sul campo di gioco che si può notare una superficiale realizzazione grafica del prodotto.
Infatti l'uso di una modalità a soli 16 colori denota uno scarso impegno da parte dei programmatori, così come la gestione delle animazione.
Il campo di gioco, di colore verde oliva, è inquadrato in modo che lo scorrimento avvenga verticalmente. Nella parte sinistra dello schermo potremo osservare la posizione di ogni membro delle due squadre, la palla e l'arbitro. Una nota positiva per la realizzazione grafica è data dalla tabella con i volti di ogni giocatore, per il resto, soprattutto durante la partita, dovremo sorbirci delle immagini che potevano appena soddisfarci su un VIC20.
Il sonoro fa uso della classica Adlib e durante la selezione delle opzioni di gioco, ci terrà compagnia con una musichetta che sarà appena in grado di alleviare la sofferenza.
Una volta fatte tutte le nostre scelte, il sonoro come per magia scomparirà e durante tutta la fase di gioco potremo 'goderci' esclusivamente l'altissimo dettaglio grafico, lasciando ogni tipo di accompagnamento sonoro, magari ad un nostro amico che per l'occasione riprodurrà le grida dei tifosi, il fischio dell'arbitro, il rumore della palla e del vento sulle bandierine del corner, il cinguettio degli uccellini e gli assordanti rumori delle trombe da stadio.
Liverpool da quindi spazio all'immaginazione umana, sia per quanto riguarda il sonoro sia per la grafica. Potremo infatti immaginarci ogni tipo di animazione e di dettaglio grafico, assenti all'interno del prodotto di casa Grandslam.
Tuttavia, la gestione dei giocatori e delle azioni è abbastanza semplice ed immediata, così da permetterci un veloce accesso al gioco.
Le azioni di gioco risultano essere abbastanza lente anche su processori di media entità (386 25 Mhz) e tolgono quindi il gusto di rapidi interventi sulla palla finalizzati a spettacolari goal.
Ci dispiace parlare così negativamente di un gioco, ma la nostra serietà redazionale ci impone di essere estremamente sinceri.
Non possiamo che limitarci a consigliare Liverpool ad un'utenza informatica che non ha nessun tipo di esigenza in fatto di giochi.

ATTENZIONE!!!

per qualsiasi richiesta di carattere redazionale o per ordinazione di arretrati , telefonare dal lunedì al venerdì dalle ore 15.00 alle ore 17.00 al numero 02 / 93 11 397

Il prezzo di ogni singolo arretrato é del doppio del prezzo di copertina, al quale vanno aggiunte le spese di contrassegno

ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUO' ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRA' A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

ALONE IN THE DARK N.3 93
ALTERED DESTINY N. 4 91
AMAZON N.6 93
BAD BLOOD N.13/14 91
BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S.. N.13/14 91
BERMUDA PROJECT N.9 92
BUCK ROGERS: COUNT.. N. 17 91
CADAVER N. 1 - 3 - 7 - 8 91
CARTHAGE N. 2 91
CASTLE MASTER N.24 90
CHRONO QUEST II N. 21 92
CHRONO QUEST N.15/16 92
CIRCUIT'S EDGE N.13/14 91
COBRA MISSION N.9 93
COLONEL BEQUEST N. 5 93
CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 90
CORPORATION N.4 91
COUNTDOWN N.1/2 92
CURSE OF ENCHANTIA N. 5 93
CRUISE FOR A CORPSE N. 23 91
DARKSEED N.4 93
DEATHLORD N.15/16 90
DEJA VU II N.15/16 92
DEUTEROS N.15/16 92
DRAGON WARS N.15/16 91
DRAKKEN N.13/14 91
DUNGEON MASTER N.13 92
DUNE 2 N.6 93
ECO QUEST N.5 1992
ECO QUEST 2 N.9 93
ELVIRA 2 N. 10 92 N.11 92 N.15/16 92
ELVIRA N.12 92
EYE OF THE BEHOLDER 2 N.7 92 N. 8 92
EYE OF THE BEHOLDER N. 10 - 11 - 12 91
ERIC THE UNREADY N.7 93
ETERNAM N.24 92
FASCINATION N.3 92
FISH N.13/14 91
FUTURE WARS N. 7 92
GEISHA N.8 92
GOBLIINS N. 5 92
GOBLIINS II N. 5 93
GODS N. 20 .91
GOLD RUSH N.15/16 90
HARDNOVA N.13/14 91
HEART OF CHINA N. 18 91
HERO'S QUEST N. 19 92
HOOK N.21 92
HOUND OF SHADOWS N.13/14 91
ICEMAN N.8 93
INCA N.4 93
INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 15/16 91
INDY AND THE FATE OF ATLANTIS N.17/18 92
ISLAND OF LOST HOPE N.15/16 92
IT CAME FROM THE DESERT N.13/14 91
IVANOE N. 10 91
JOURNEY N.15/16 90
KEEF THE THIEF N.15/16 90, N. 19 90 E N.20 90
KING'S QUEST II N. 21 92
KING'S QUEST IV N. 13/14 91
KING'S QUEST V N.7 92
KING'S QUEST VI N.3 93
KNIGHTMARE N.7 92 N. 8 92 N.9 92
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 N.13 92
LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 /. 90
LEISURE SUIT LARRY I N.7 93
LEISURE SUIT LARRY II N. 13/14 91
LEISURE SUIT LARRY III N. 6 92
LEISURE SUIT LARRY V N.22 91
LOOM N.5 1992
LOST IN LOS ANGELES N.21 92
LURE OF THE TEMPTRESS N.22 92
MAD TV N. 19 91
MANHUNTER NEW YORK N.15/16 90
MANHUNTER S. FRANCIS. N.17 90
MANIAC MANSION N. 6 92
MARS SAGA DAL N.22 90 AL N.24 90
MARTIAN MEMORANDUM N. 3 92
MEANSTREET N.4 91
MIDWINTER 2 N.15/16 92
MIGHT AND MAGIC 3 N.20 92
MURDER IN SPACE N. 10 91
MYSTERE N. 12 90
NEUROMANCER N.15/16 90
NIGHTBREED N. 3 91
OBITUS N.15/16 91
OPERATION STEALTH N. 21 92
PACIFIC ISLAND N.22 92
PEPPER'S ADVENTURES... N.10 93
PERSONAL NIGHTMARE N.21 90
PLAN 9 FROM OUTER SPACE N.21 92
POLICE QUEST 1 N.13 92
POLICE QUEST II N. 1/2 92
POLICE QUEST III N.24 91
PRINCE OF PERSIA N. 17 91
PROFEZIA N. 9 91
QUEST FOR GLORY II N. 22 92
QUEST FOR GLORY III N. 24 92
REX NEBULAR N.1/2 93
RINGWORLD N.8 93
RISE OF THE DRAGON N. 11 91
ROBIN HOOD N.6 92
ROGER RABBIT N.7 92
SEARCH FOR THE KING N. 3 91
SEX VIXEN FROM SPACE N. 19 91
SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 90
SHADOW OF THE BEAST N.15/16 91
SHADOW OF THE BEAST III N.22 92
SLEEPING GODS LIE N. 17/18 92
SPACE QUEST 1 N.19 92
SPACE QUEST II N. 21 91
SPACE QUEST III N. 17/18 92
SPACE QUEST IV N. 10 91
SPACE QUEST V N.7 93
SPACE ROGUE N.15/16 91
STAR TREK N.9 92
SWORDS & GALLEONS N. 10 91
THE DAGGER OF AMON RA N.19 N.20 92
THE IMMORTAL N. 14 92
THE KRYSTAL N.15/16 90
THE LEGEND OF KYRANDIA N.23 92
THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES N.24 92 N.1/2 93
THE MAGIC CANDLE N.15/16 91
THE SECRET MONKEY ISLAND 2 N.4 92 -N.6 92 N. 8 92
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 1 N. 10 92
TIME MACHINE N. 2 91
ULTIMA UNDERWORLD N.12 92
ULTIMA UNDERWORLD II N.8 93
ULTIMA VII N.14 92 - N.19 92
ULTIMA VII PART 2 THE SERPENT ISLE N.12 93
UNCHARTED WATERS N. 13 92
UNINVITED N. 15/16 91
WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 90
WAXWORKS N.11 N.12 93
WEEN THE PROFECY N.10 93
WILLY BEAMISH N.4 92
WIZADRY N.20 - 21 - 22 - 23 - 24 91
WONDERLAND N. 11 91 N. 12 91
WRATH OF THE DEMON N. 19 91
XENOMORPH N. 13/14 91
ZACK MCKRAKEN N. 19 92
ZOMBIE N.15/16 92

LE PAGINE D

Supermegagalattica redazione di VG&CW, sono un quattordicenne possessore di un computer Amiga 500 1.3 con 3 Mb di memoria, monitor a colori Commodore 1084S e una stampante a colori Commodore 1550 con la quale vi sto scrivendo. Ho questa fantastica macchina da circa due anni e non intendo cambiarla assolutamente, anche se vado letteralmente matto per gli adventure. Non posso sopportare le persone che dicono che è meglio l'Amiga o il PC. Penso che siano entrambi ottimi computer, meritevoli della fama che hanno in tutto il mondo. Spero che pubblichiate la mia lettera. Passiamo ora alle domande:

1) E' prevista l'uscita di Monkey 3?

2) Come devo fare per acquistare programmi negli USA?

3) Potete scrivere il vostro numero telefonico?

4) A quando F15 III per Amiga?

5) E Kick Off III?

6) Cosa ne pensate delle schede acceleratrici per Amiga? Ora l'ultima ma più importante domanda: Cosa ne pensate del vecchissimo Little Computer People per Amiga? Ho cercato in vari negozi della mia città, ho chiesto alla CTO e mi hanno detto che per l'anzianità del programma non sapevano dove possa essere ancora reperibile. Mi hanno anche consigliato di cercare al mercatino dell'usato. Io, che speravo ancora di trovarlo ho chiesto a grandi magazzini di vendita per corrispondenza. I negozi più recenti mi hanno detto che non conoscevano assolutamente questo titolo. Potete darmi una mano? Sperando di avere presto una risposta alle mie domande vi saluto e vi faccio i complimenti per la rivista che è sempre la migliore.

STEFANO MARINELLI

Siamo perfettamente d'accordo con quanto affermi su Amiga e PC, che ci vuoi fare ognuno ritiene di avere la macchina più bella di quella del suo amico, veniamo comunque alle risposte:

1) probabilmente sì, in ogni caso prima verrà fatta la versione per MS-DOS.

2) ti basta inviare un ordine scritto con i dati della tua carta di credito ed i giochi che vuoi acquistare.

3) se per numero telefonico intendi quello di chi risolve le varie avventure o quello delle nostre fidanzate te lo puoi scordare, vogliamo passare le serate in santa pace. Se invece vuoi il numero della redazione puoi leggerlo sulla rivista da sempre

4) Boh, forse mai, in ogni caso anche se la Microprose dovesse fare la conversione di questo simulatore non sarà nemmeno lontanamente paragonabile a quello per PC

5) Proprio in questi giorni dovrebbe uscire GOAL! di Dino Dini, Kick Off 3 non sapremo se verrà mai commercializzato

6) Costano tanto e non sempre sono completamente compatibili con i vari software professionali.

7) Effettivamente è un game veramente vecchio e difficilmente lo potrai acquistare originale, anche negli USA dove è possibile reperire software di molto tempo fa.

Cordiale redazione di VG&CW, mi chiamo Giordano (Giody per gli amici!), è la prima volta che vi scrivo. Ho 13anni e leggo la vostra rivista da ormai 4 lunghi anni. Sono un felice possessore di un Amiga 600HD, con espansione di 1Mb RAM. Sono un appassionato di simulatori e di adventure, posseggo i seguenti giochi: Formula one GP, Street Fighter II (già finito), Soccer Mania e Golden Eagle, ovvero l'aquila d'oro. E' proprio di questo gioco che volevo parlare. Ormai ce l'ho da due anni e sigh!! non sono mai riuscito ad aprire una cassaforte con tutti e tre i numeri da indovinare. Inoltre non riesco a superare i blocchi 2-4-5. Vi scongiuro e vi imploro in ginocchio di aiutarmi!!! Ormai non ce la faccio più!!! Datemi qualche consiglio utile, o meglio ancora la soluzione del gioco. P.S. Non vi sembra che i programmatori delle Loricel lo abbiano fatto un po' troppo difficilino?

DEI LETTORI

Tanti saluti dal MARTELLO GIORDANO VICENZA

Nessuno di noi è mai giunto fino in fondo a Golden Eagle, nemmeno quel pazzo di Ivan, che va matto per questo tipo di giochi, quindi non sappiamo proprio cosa dirti, anche perchè il gioco in questione è troppo vecchio. Speriamo che qualche lettore possa darti un mano scrivendoci qui in redazione. Provvederemo poi a pubblicare ogni aiuto.

Gentile redazione di VG&CW, dacci una mano (anche un piede, se pulito, è ben accatto). Siamo due ragazzi di Palermo che hanno seri problemi con i loro computer. Io Valerio con il mio Amiga e il PC, e lui Adriano con il suo TI 994 A. Io vorrei sapere:

1) Come si crea un file mediante W.B. (vi prego non rispondetemi leggiti il manuale, perchè l'ho fatto non so quante volte).

2) Se si può montare la scheda madre del nuovo PC Pentium (586) su di un 286 e quindi cambiare anche logicamente Mhz aggio, e se questo è economicamente conveniente.

3) Perchè sul mio televisore non riesco a sintonizzarmi sul canale di Suez.

4) Se Mariagrazia mi vuole sposare. Mentre Lui (Adriano) vuole solo sapere se: il mercato continuerà a rivolgersi verso computer di fascia alta come C64 o MSX.

2b) E se conviene in tal caso comprarne uno di questi per tenersi al passo con il progresso galoppante.

3b) Usciranno mai computer a 128K. Ora un Tevere... emm... volevo dire un po di domande di genere social-politico-culturale, delle quali sarebbero gradite le relative risposte.

1) Ivan Notaristefano infila le dita nel naso degli altri oltre che nel suo? Se si ha mai trovato qualcosa?

2) Potremo mai vedere dal vivo un concerto con il "Triglio": Nino D'Angelo, Donato Mitola e il grande Jessi Maloo?

3) Perchè Silvia è così bona (by Adriano)?

Ringraziandovi anticipatamente per le vostre risposte (che ci giochiamo la testa che non le pubblicherete) vi DAS... volevo dire PONGO i più distinti saluti. P.S. Scusate se rompo ancora (Adriano) ma dovrei dire una cosa a Silvia. Posso? (Vabbe tanto non potete impedirmelo) Silvia TI AMO (ahh...mi sono liberato) P.P.S. La vostra rivista è MERAVIGLIOSA (naturalmente si mi pubblicate la lettera). ADRY Classico e VALY Scientifico

1) Per questa risposta prova a rivolgerti al tuo salumiere di fiducia.

2) Certo che si può. Dal lato economico possiamo assicurarti che dando dentro il tuo 286 e acquistando un Pentium, dovresti guadagnarci circa 2 o 300 mila lire. I pezzi da museo li pagano veramente bene.

3) La risposta è banale: prova a cambiare televisore.

4) Purtroppo per te, ma anche per caffè, Mariagrazia ha in testa un altro ragazzo, sto parlando del tuo amico Adriano.

Per quanto riguarda la domanda del tuo amico potremmo rispondere nel seguente modo: non c'è ombra di dubbio.

2b) E' certamente indispensabile che voi acquistiate un MSX o un C64 (meglio tutti e due insieme), basterà poi metterci un'elaborazione Polini (80 cc), un carburatore Dell'orto 19PHGB, una marmitta Giannelli Power e adattare i rapporti del cambio. Solo in questo modo potrete avere una macchina al passo coi tempi.

3b) Sì. E' appena uscito il Commodore 128 che, guarda caso, ha proprio 128Kb di memoria. Oppure c'è il nuovissimo Apple IIe che, con una apposita scheda di espansione, raggiungerà i 128Kb.

1) Naturalmente (è Ivan che ti sta rispondendo), nel tuo ho trovato un vaso d'argilla.

2) I tre artisti si esibiranno a Casalpusterlengo il 56/16/2345 in una vecchia cascina diroccata. Sono già stati venduti 2 biglietti. E' tutto esaurito.

3) Potevi spedirci una foto, così avremmo potuto risponderti.

LE PAGINE D

Contraccambiamo i saluti, ma soprattutto salutiamo Silvia e Mariagrazia. Ciao.

Notevole redazione di Videogame & Computer World, chi vi scrive è un possessore di un 386, per pietà nei vostri confronti non starò ad elencarvi tutto il resto della configurazione del mio PC. Vi ho scritto fondamentalmente per porvi dei quesiti che non mi fanno dormire la notte.

1) Che cosa è il Local Bus?

2) Vorrei acquistare una stampante a getto d'inchiostro. Quale mi consigliereste, sapendo che non ho intenzione di spendere una cifra eccessiva?

3) Ma è vero che Windows NT occupa circa 70 Mb su hard disk e richiede un tipo di computer particolarmente avanzato? Se si, non vi sembra una vergogna?

4) Ma voi della redazione state dalla mattina alla sera a giocare col computer?

Vi ringrazio anticipatamente e vi rivolgo i miei auguri per una buona continuazione come migliore rivista del settore.

GIUSEPPE GUSLINI MODENA

Ti ringraziamo per i complimenti e andiamo subito a rispondere alle tue domande:

1) Il Local Bus è uno slot che puoi trovare sulle motherboards dei Pc più moderni a 32 bit. Questo slot permette di applicare schede appunto a 32 bit, quindi dalle prestazioni maggiori e che sfruttano appieno il bus dati dei moderni computer.

2) Ti consigliamo la HP Deskjet 510 che dovrebbe costare circa 800 mila lire. Il rapporto qualità prezzo è davvero buono.

3) Purtroppo si. E' davvero proibitivo il nuovo sistema operativo di casa Microsoft. E' in effetti un'indecenza che un sistema operativo, cioè il software di base che dovrebbe essere accessibile a tutti, richieda macchine con prestazioni e caratteristiche davvero lunari. Oltretutto non viene garantita la compatibilità con il software di vecchia data. A nostro giudizio il vecchio e caro Dos rimane ancora insuperato, anche se non è a livelli altissimi come gestione di memoria, ma questa è un'altra storia.

4) Non tutti, ma una buona parte dei nostri amici redattori si nutrono solo di videogames. Non riusciamo ancora a capire come facciano a vivere.

Speriamo di essere stati esaurienti e ti salutiamo. Alla prossima.

Caro amico redattore, cioè colui che risponde alle lettere e in particolare alla mia, ti scrivo (ma non ti offendere se ti scrivo troppo) per porti alcune domande sull'Amiga del mio amico Guglielmo e del suo gatto Doraemon.

1) Posso farti delle domande?

2) Vorrei acquistare un modem per il mio computer A500, ma se poi non gli piace?

3) Mi potete consigliare il nome di un gioco che a voi piace particolarmente?

4) Potreste pubblicare la mia lettera?

Vi saluto e vi porgo i miei più sinceri salumi... cioè volevo dire saluti.

Marco Breda Lissone

Caro Marco, innanzitutto se chiami in redazione, potremo fornirti il nome di un ottimo psichiatra, ma ora cominciamo con le risposte:

1) No.

2) Lo riporti indietro e gli compri un simulatore di bretelle, poi vedrai che apprezzerà di più il modem.

3) Rubamazzetto.

4) No.

Ciao e aspettiamo la tua telefonata.

Eccezionale redazione di VG&CW, mi chiamo Andrea e posseggo da ormai un anno un 386Dx a 25MHz. Al momento dell'acquisto, ho scelto la configurazione che più mi andava a genio ed ho optato per un hard disk da 42Mb, una Svga da 1Mb, un drive da 1,44Mb e uno da 1,2Mb, un monitor a colori e 2Mb di ram. Lo so che questa mia configurazione potrebbe far ridere, ma io non ho grosse necessità di possedere un Pc migliore dal

DEI LETTORI

momento che uso il mio 386 esclusivamente per giocare e per programmare in Pascal. A parte questo, arriverò subito al dunque. Il tutto mi è costato circa 2 milioni e 200 mila lire, nonostante abbia girato parecchio, ho trovato che questo era il prezzo più basso. Quello che oggi, dopo appena una decina di mesi, mi fa più arrabbiare è il fatto che con gli stessi soldi, oggi avrei potuto acquistare un 486 con 4 mega di ram, un hard disk più capiente e chissà cos'altro. E' veramente una vergogna che chi acquista un computer oggi, il giorno dopo si accorga di aver buttato via i soldi per una macchina ormai sorpassata. Non me la sto prendendo con voi, ma ci terrei a sapere il vostro parere su questo fatto. Vi ringrazio e spero che pubblicherete la mia lettera, visto che mi sembra importante che qualcun'altro si ponga questo problema. Siete i migliori.

Andrea Mangano Vercelli

Eh si, Andrea, hai proprio ragione. Purtroppo il mondo informatico funziona proprio così. La ragione di tutto questo è una continua evoluzione delle tecnologie elettroniche che determina la produzione di macchine sempre più potenti ed evolute. Ovviamente, quando si propone sul mercato una nuova apparecchiatura, il costo di quelle di categoria inferiore scende vertiginosamente, come accadrà al 486 con l'uscita del Pentium. Tuttavia non credo che tu abbia buttato via i tuoi soldi o sia stato fregato da qualcuno. In effetti, quando tu hai acquistato il tuo Pc, lo hai trovato ad un prezzo ragionevole, indipendentemente dalla successiva svalutazione. Oltretutto possiedi ancora una macchina che non è del tutto superata ed inoltre per l'uso che ne fai, ti potrà durare ancora molto tempo, a meno che tu non sia appassionato di giochi come Strike Commander che sul tuo Pc starebbe un po' strettino. Per il resto, se non hai grosse pretese in fatto di giochi, potrai goderti il tuo bel 386 ancora per molti mesi. I più colpiti da questa continua rigenerazione del mercato sono coloro che hanno effettivamente bisogno di strutture che siano sempre le più moderne e all'avanguardia, poichè da queste traggono un profitto, come ad esempio le grandi aziende e le grosse società. Per il momento, noi piccoli utenti possiamo rimanere fuori da questa gara tecnologica e usare i nostri cari Pc fino al momento in cui cominceranno a tirare le cuoia. Ti ringraziamo per i complimenti e ti mandiamo un grosso ciao da tutta la redazione.

per spedire le vostre lettere indirizzare a:

LE PAGINE DEI LETTORI
videogame & COMPUTER WORLD
VIA G. DI VITTORIO 1
20017 RHO MILANO

se invece possedete un modem e volete velocizzare i vostri messaggi collegatevi con la nostra HOT LINE presso:

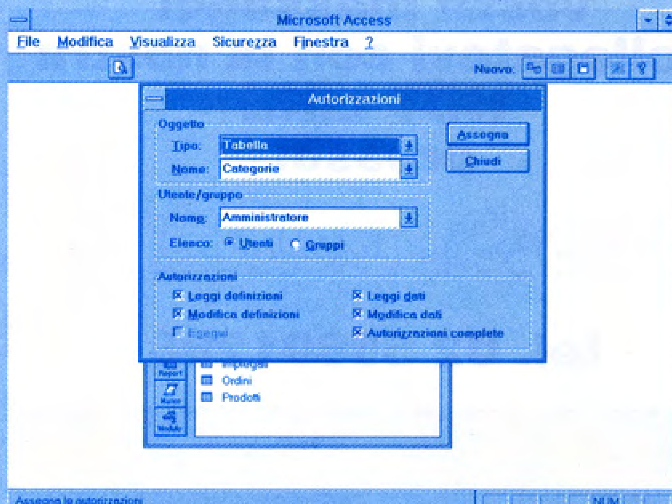
BBS S. DONATO

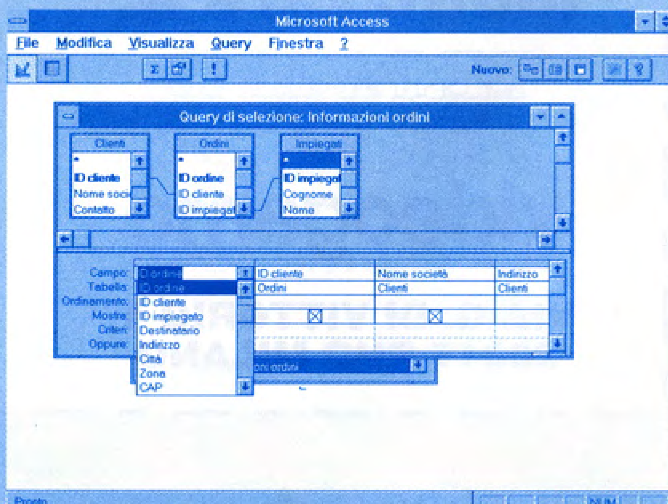
tel. 02 55601286

L'EDITO

MICROSOFT ACCESS

Ci eravamo lasciati nell'ultimo numero, con una panoramica generale di Microsoft Access. Vi avevamo presentato Access, come il miglior programma di database dell'ultimo periodo. Per chi non ne fosse ancora convinto, pensiamo che gli applicativi di casa Microsoft siano l'arma vincente per gli anni a venire dato che offrono all'utente grandi facilità di utilizzo e grandi possibilità di sviluppo.
Infatti Microsoft Access è la risposta giusta per abolire la barriera che separava le due categorie di database in commercio: quella del database molto potente ma che richiede conoscenze che solo un certo livello di esperienza nella programmazione può dare e quella per i "semplici mortali" che però hanno prestazioni e flessibilità di gran lunga inferiori ai precedenti. Come già detto nello scorso numero, Access gode di una collettività di grandi dimensioni. Viene integralmente visto il formato ISAM e quindi avrete la grande possibilità di inserire all'interno di Access, tabelle provenienti da altri prodotti e sarà Access a preoccuparsi e adeguarsi automaticamente al meccanismo di ogni specifico formato.
Nel precedente articolo non avevamo parla della relazionalità, che è una caratteristica fondamentale di Microsoft Access.
Questo tipo di funzione in altri prodotti richiedeva spesso conoscenze di un certo livello da parte dell'utente.
Con Microsoft Access questo aspetto delle funzioni di database risulta completo, facile e velocissimo.
Per generare relazioni, ad esempio in fase di ricerca, sarà sufficiente entrare nella generazione delle query, selezionare i campi contenuti nei vari archivi da voi precedentemente creati, e creare un "filo diretto" che ne stabilirà la relazione. Per filo diretto intendiamo dire proprio questo, una semplice pressione del mouse tra i campi dei vostri archivi, genererà la relazione. Non ci sono limiti alle relazioni e, con l'aiuto di chiavi primarie o campi assoggettati a indice, velocizzerete ulteriormente le ricerche anche sugli archivi più grossi. L'interrogazione di qualsiasi database genera automaticamente delle presentazioni a video che sono completamente modificabili e queste prendono il nome di "Dynaset". Ovviamente Access si fa carico della integrità dei dati. Per avere questa sicurezza i valori base le varie convalide generate durante la creazione delle tabelle, vengono girate in modo automatico. Questo elimina ogni possibilità di errore durante l'immissione che l'emissione dei dati. Anche come supporto tecnico in linea, Microsoft Access non è secondo a nessuno. Potrete avvalervi di due sistemi di aiuto. Il classico Help accessibile attraverso la pressione del tasto F1, oppure una validissima serie di schede guida, che vi saranno di grande aiuto per capire le varie funzioni di Access. Le schede guida vi seguiranno in modo adeguato durante la fase di apprendimento del programma, quasi fino al limite di sostituirsi alla manualistica. Ovviamente per le funzioni più sofisticate dovrete consultare la parte scritta e anche qui Microsoft fa le cose per bene fornendo manuali di facile consultazione e di veloce ricerca delle possibile problematiche.





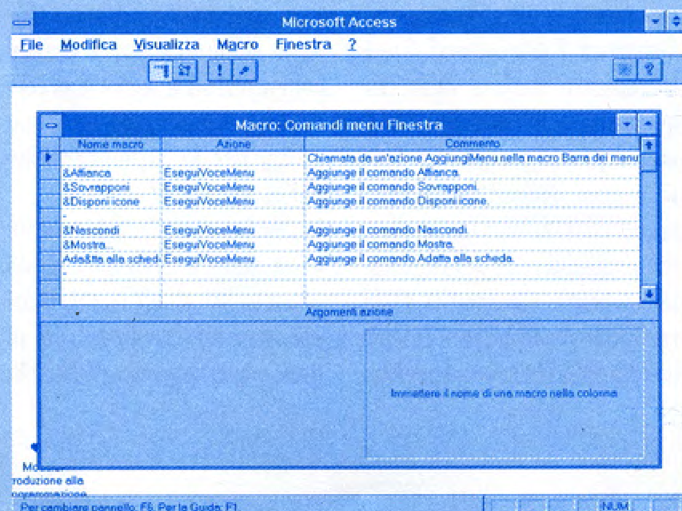
ORIALE

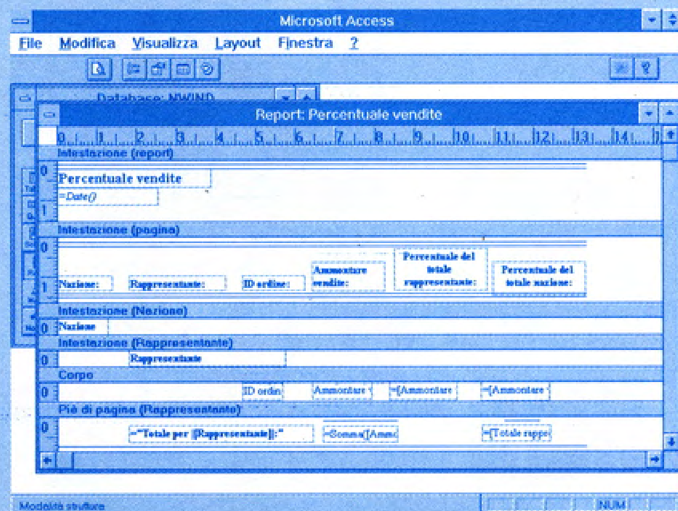
S:

OLTRE IL DATABASE

A nostro avviso, nei tanti punti a favore di Microsoft Access, ne spicca uno in particolare. La presenza di un completo ambiente di sviluppo.
Infatti, come già detto nel precedente articolo, all'interno di Microsoft Access è presente un completo linguaggio di programmazione. Questo linguaggio prende il nome di Microsoft Access Basic, anche se gli esperti potranno facilmente individuare le caratteristiche di Visual Basic. Per gli esperti Event Driven è il modello di programmazione sfruttato da Access Basic. Come per Visual Basic anche questo linguaggio ha come prerogativa l'uso di finestre multiple sia per la modifica che per l'indentificazione degli errori. In aggiunta Access Basic integra il controllo totale delle funzioni di correzione automatica della sintassi dei comandi utilizzati, per una più facile e veloce funzione di debug.
Queste operazioni grazie a una ottima tecnica di compilazione, fanno si che i tempi di risposta di Access siano praticamente immediati sia per programmi molto contenuti sia per le applicazioni più voluminose. Se poi salite anche più in alto come livello tecnico, Microsoft Access Basic consente di richiamare routines presenti in qualsiasi DLL. Questo è sicuramente un dato che incrementa il valore, già molto elevato, di Microsoft Access.
Apriamo una parentesi che riguarda Microsoft in particolare. Come potrete constatare acquistando Access avrete aperto un completo sistema di sviluppo per la creazione di applicazioni, completamente gestibile dall'utente. Pensiamo che Microsoft Access sia il primo di una nuova concezione del software da parte della casa di Bill Gates. Infatti è molto probabile che anche i futuri programmi targati Microsoft siano dotati di linguaggio di programmazione come Access. L'intendimento di Microsoft è quello di permettere all'utente di essere completamente indipendente e creare applicazioni da zero in modo facile e veloce. Pensiamo che la stessa tecnica usata in Access verrà applicata anche in Excel, ad esempio, nella sua prossima versione. Ossia un foglio elettronico che abbia la possibilità di essere sviluppato a piacere da parte dell'utente, anche se con poche nozioni di programmazione, con linguaggi e gestioni a massima intuibilità.
Con Microsoft Access tutti saranno in grado di creare semplicemente i database più complicati con grande velocità e sicurezza dei dati. Come già detto con l'aiuto di Microsoft Windows, è stato possibile realizzare un prodotto che farà storia nell'informatica dei nostri giorni.
Come quindi non apprezzare questo nuovo DBMS? In particolare nel settore aziendale, siamo sicuri che Microsoft Access godrà di molti apprezzamenti sia da parte degli operatori che dagli esperti di informatica.
Ancora una volta Microsoft si rivela immensa nella realizzazione di applicativi di alto livello proponendo un prodotto adattissimo a tutti gli utenti sia esperti che meno esperti. Se andremo avanti di questo passo è probabile che la Microsoft monopolizzerà il mercato degli applicativi e vi assicuriamo che già è sulla buona strada.

Corrado Capretti





L'EDITO

CD-ROM ALL

Se mi avete seguito durante quest'ultimo anno, molti di voi avranno notato che la mia previsione, pubblicata circa sei mesi fa, si sta rivelando esatta. In quell'articolo spiegavo come il CD-ROM sarebbe stato il centro dell'intrattenimento elettronico per gli anni '90. Avevo, come era lecito aspettarsi, ricevuto critiche da alcuni lettori ma anche dei pareri discordi all'interno della nostra redazione. Avevo semplicemente risposto che l'anno nuovo (il '93) mi avrebbe infine dato ragione. E così è stato, cari amici, dato che il 1993 segna l'inizio della nuova era del videogame. Gli scettici ora si dovranno ricredere, dato il continuo aumento del materiale multimediale che sta invadendo l'Europa in questi ultimi mesi. Ovviamente state tranquilli la produzione di software per supporti a disco rigido sarà ancora presente in maniera sostanziosa sul mercato, ma è fuori di dubbio che negli ultimi anni, per i videogames e gli applicativi, abbiamo assistito a una sempre più ampia richiesta di spazio su disco rigido. E' normale che il CD-ROM, che può ospitare oltre 600 mb di dati con costi piuttosto bassi, non poteva che essere la naturale soluzione.

Attualmente i costi delle unità a CD sono in ribasso dato che vengono compresi tra le 700.000 e il 1.300.000 lire rispettivamente per CD standard MPC ai più sofisticati XA doublespeed e fourthspeed. Forse ancora un po' alti per essere accessibili a tutti i portafogli, ma comunque interessanti.





In questo articolo vi propongo altre interessanti novità. Si tratta di sei CD-ROM che non potranno mancare nelle vostre "softeche".

Si tratta di tre nuovi prodotti Chestnut che. come al solito offrono il meglio dello shareware a livello mondiale: Deathstar Arcade Battles, Shareware Overload e Windoware.

Deathstar Arcade Battles contiene circa 100 megabytes di giochi shareware che riguardano tutti i generi. Arcade, sportivi, platform, scacchi, dama e tantissimi altri ancora. Questo CD-ROM è discretamente aggiornato dato che ha come data termine il 1992. Se Per tutti coloro che amano il gioco shareware, che privilegia la creatività e la stranezza, anziché la qualità grafica lo consigliamo caldamente. Ma passiamo a produzioni più importanti. Sempre nell'ambito shareware l'ultima compilation Chestnut è Shareware Overload. E di overload si può certamente parlare dato che questo CD contiene circa 530 megabytes di programmi. Tutti le aree del software sono toccate dal business al grafico, dal professionale ai programmi sorgente. Questo CD-ROM racchiude praticamente tutto il meglio dello shareware per Ms-Dos per l'anno 1992. Pensate che i programmi su Shareware Overload sono compressi con Pkzip o Arj, quindi provate a pensare quanto materiale avrete ha disposizione. Inoltre è presente sul disco una intelligente utility che consente di visualizzare ed estrarre comodamente il materiale da voi visionato.

Per Windoware vale lo stesso discorso fatto per Shareware Overload. In questo CD saranno i programmi per Microsoft Windows, l'oggetto della raccolta. Windoware contiene 486 mb di dati per Windows. Potrete trovare programmi di utilità per migliorare le potenzialità di Windows, programmi di grafica, drivers di tutti i tipi, centinaia fonts nelle versioni True Type, Adobe o Postscript, gestione delle icone, centinaia di immagini BMP da usare come sfondo a Windows e tantissimi altri ancora. Anche in questo caso i dati contenuti in Windoware sono compressi con i comuni compattatori e, come il precedente, potrete avvalervi di una utility per la visualizzazione dei programmi.

I prossimi due CD sono relativi a un genere destinato ai più grandicelli. Negli Stati Uniti esistono BBS dedicate solo al genere pornografico V.M. 18.

ORIALE

A RISCOSSA

Sebbene sia difficile parlarvi di questo genere e più ancora mostrarvi delle immagini, ci indirizziamo soltanto a coloro che conoscono già questo settore del materiale informatico. Storm II è il secondo volume di una serie che negli Stati Uniti ha raccolto un buonissimo successo nei clienti adulti. Si tratta della "bellezza di circa 625 Mb" che comprendono centinaia di immagini hard, animazioni in varie risoluzioni, animazioni con DL-Maker e raccolte dalle più famose BBS "XXX-rated" degli Stati Uniti. Se il genere può essere discutibile, così non si può dire del materiale grafico contenuto in Storm II, che è di indubbia qualità.

Stesso discorso vale per Physical Therapy Volume III, ma qui forse la qualità del materiale è superiore. Questo nuovo volume, sempre XXX-Rated e solo per adulti, contiene circa 618 Mb di immagini e animazioni per tutti i "gusti". In Physical Therapy le immagini sono superiori in termini di qualità a Storm II, ma le animazioni sono invece leggermente inferiori al livello del CD precedente. Insomma se questo genere vi attira, allora date sicuramente un'occhiata a questi due nuovi titoli.

I produttori di materiale multimediale non si scordano nemmeno dei più giovani. Infatti l'ultimo CD che vi propongo è dedicato a una fascia d'età compresa fra i 4 e i 10 anni. Si tratta di uno Storybook, o megli un libro trasportato sull'elaboratore per la gioia dei vostri bambini. La Compton's New Media offre ora la versione multimediale di "Beauty and the Beast" in italiano La Bella e la Bestia. Si tratta di una eccellente realizzazione in termini qualità e completezza. I programma viene gestito sotto Microsoft Windows in modo semplice e intuitivo e propone una bellissima versione di questa favola ormai storica. Dato che ritengo necessario avvicinare il bambino a una migliore conoscenza della lingua inglese fin da piccolo consiglierei questo CD a tutti i genitori interessati. La lingua inglese è parlata molto chiaramente e ritengo quindi questo prodotto molto valido in termini didattici. Inoltre il bambino potrà godersi la parte colorata del CD il quale rappresenta un discreto lavoro da questo punto di vista.

In questa rivista potrete visionare molto materiale su CD-ROM. Anche Mauro Pagani si occuperà di questo nuovo settore del software, e penso che in futuro avrete a disposizione sempre più materiale per tutti i gusti.

Corrado Capretti

Deathstar Arcade Battles lit. 69.000
Shareware Overload lit. 49.000
Windoware lit 69.000
Beauty and the Beast lit. 99.000
Storm II lit. 79.000
Physical Therapy Volume III lit. 69.000





L'EDITO

PREZZI E

A quanto pare, quello che stiamo dicendo da tempo sulla disparità di prezzi fra il mercato italiano e quello americano, sta dando i primi frutti. Proprio in questi giorni (per noi è l'inizio di giugno) è uscito in tutti i negozi il primo vero game ideato per girare solo su CD-ROM: il tanto atteso THE 7th GUEST. Bene, questo programma viene commercializzato con prezzi assai diversi fra di loro, si va dalle 139.900 lire di alcuni negozi alle 159.000 di altri. I più, invece, vendono il pacchetto al prezzo imposto dall'importatore, cifra che supera le 190.000 lire!!!
Sicuramente chi vende ai prezzi più bassi (ad esempio 139.000) si è preso la briga di importare il game per conto proprio dagli USA, pagandolo magari 70 od 80.000 mila lire. Infatti non dobbiamo dimenticarci che THE 7th GUEST negli States è venduto al pubblico a 56 dollari, che tradotto in super svalutate lirette fa l'astronomica cifra di 84.000 lire!
Sicuramente l'importatore ufficiale ha pensato che un game, finalmente incopiabile, poteva essere pagato quanto ACCESS della MICROSOFT o come molti altri prodotti professionali, che vengono commercializzati con prezzi di lancio. Certamente questi signori hanno perso il lume della ragione, non sanno che siamo in piena recessione e pochissimi possono permettersi di spendere 200.000 lire per acquistare un game, spettacolare fin che si vuole, ma pur sempre un gioco, una cosa di cui si può fare benissimo a meno. C'è poi da tenere presente che il programma in questione pone all'utente non pochi problemi di compatibilità con l'hardware ed in alcuni casi non si riesce a farlo girare correttamente. Voi logicamente siete portati a credere (visto anche il prezzo) che i signori importatori siano in grado di risolvere, almeno telefonicamente, i vostri guai? Provare per credere, sentirete le risposte, in alcuni casi del tipo: rivolgetevi al rivenditore......, o alla rivista pinco pallino. Transeat... vediamo almeno di comperare il software dove praticano il prezzo più basso, alla faccia di chi vuole rimpinguare le proprie tasche con i nostri sudati risparmi.
Anche perché di programmi su CD-ROM ne usciranno parecchi nel prossimo futuro e il dover pensare di spendere 200.000 lire, per acquistare una simulazione o una avventura, fa venir voglia di smontare il lettore di CD e rivenderlo al primo che capita. Quindi vediamo di farci furbi, magari rivolgendoci ai numerosi negozi che praticano prezzi meno indecenti, e che in molti casi sono così gentili da tentare di dare una mano a quelli che hanno dei problemi.
Perché la compatibilità è una bella cosa, ma i computer MS-DOS sono uno diverso dall'altro e nessuno è compatibile con tutto il software in commercio al 100%, su mille titoli ne troverete sempre 1 o 2 che non gira correttamente: o perché il PC è troppo veloce o perché è troppo lento o ancora perché....... Non dimentichiamoci comunque che il software può essere acquistato anche all'estero, basta fare molto bene i conti, perché al prezzo di listino bisogna sempre aggiungere: le spese di spedizione (solitamente 12 dollari), le eventuali spese doganali e le commissioni bancarie, praticate sulla carta di credito.
Parliamoci chiaro: per male che vi vada pagherete il game il 10% meno che in Italia, però lo riceverete 10-20 giorni prima dei negozianti. Questo nel caso peggiore, nei casi più fortunati potreste anche risparmiare un buon 30-40%. Certo non avrete mai game con manuali in Italiano, o avventure completamente tradotte nella nostra lingua, ma non si può avere tutto dalla vita.
Questo continuo parlare di prezzi, ci riporta ad un vecchio discorso che ci sta tanto a cuore: è vero che prezzi troppo alti sono sinonimo di incentivo alla pirateria? E con l'uscita dei CD-ROM cosa faranno i copioni? La nuova legge ha dissuaso la maggior parte dei commercianti e li ha convinti ha trattare solo materiale legale?
Sicuramente vendendo game come THE LEGACY a 139.900 lire non si fa altro che aumentare il numero di copie piratate in circolazione. Certo i CD-ROM aiuteranno le case di software

ORIALE

PIRATERIA

a vendere un maggior numero di programmi originali, però commercializzare un game a quasi 200.000 è sinonimo di incentivo alla pirateria, perché tutti sanno che anche i CD-ROM possono essere duplicati, è solo questione di costi e se il prodotto viene venduto ad un prezzo accettabile, la duplicazione non è conveniente, se invece si comincia a parlare di 200.000 lire a copia, la cosa può diventare allettante. Non parlatemi di leggi, basta andare in un qualsiasi mercatino per vedere videocassette e musicassette pirata, con tanto di copertina a colori assai simile a quella dell'originale, manca solo il contrassegno della SIAE!!! E nessuno fa niente, tutti guardano e fingono di non vedere. Ora, ci sembra che alcuni importatori ufficiali siano così miopi da darsi la zappa sui piedi: svegliatevi, se avete dei problemi finanziari non fateli ricadere sempre sui soli acquirenti, perché anche i più fessi alla fine si stufano! Quindi vedete di vendere un GIOCO e ripetiamo GIOCO, ad un prezzo giusto: con meno di 300.000 lire oggi si può acquistare il COREL DRAW 3.0 su CD-ROM, non un bieco giochino, ma un signor programma! Sui risultati della nuova legge contro la pirateria, di cui parlavamo in precedenza, dobbiamo dire che siamo rimasti non poco delusi. Gli unici ad essere controllati sono stati alcuni enti pubblici, che magari si erano informatizzati grazie al costo quasi inesistente del software pirata. Anche perché da tempo lo stato non fornisce a queste strutture: scuole, ospedali, ecc.. nemmeno i quattrini indispensabili per sopravvivere, ne sanno qualcosa tutti i genitori che hanno dei figli che frequentano le scuole dell'obbligo o l'asilo. Ora queste strutture non potranno più usare il computer, in alcuni casi dovranno da capo ricorrere a carta e penna, con un aumento dei tempi medi di lavoro, visto anche che i fondi per acquistare i programmi originali non verranno stanziati a breve, dato il cronico dissesto delle casse statali. Intendiamoci questa non vuole essere una scusante: un reato è sempre un reato, ma in questo caso la colpa è del singolo o dello stato che mette il singolo nelle condizioni di compiere delle illegalità? Perché le software house non regalano i fondi di magazzino, le giacenze di vecchi software a queste strutture? Oltre agli enti pubblici, nel mirino dei controllori, sono finite anche le grosse aziende, che invece di comperare 100 pacchetti dello stesso programma ne hanno sempre acquistati 1 o 2, 10 se si sentivano in vena di sprechi. Mentre i negozianti (venditori di software piratato) e gli hacker (con le loro BBS) continuano indisturbati il loro lavoro, magari vendendo i programmi a prezzi ridicoli. Parliamoci chiaro: nessuno di noi è senza colpa, tutti nella nostra vita informatica abbiamo copiato qualche dischetto, magari con la scusa che lo si voleva vedere prima di spendere 100.000 lire per comperarlo originale, ma almeno non abbiamo mai fatto commercio del maltolto, come invece continuano a fare indisturbati i signori di cui abbiamo detto sopra.

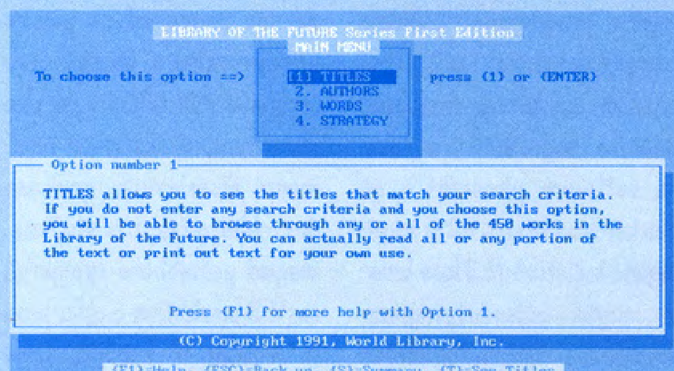
Dobbiamo comunque prendere nota (con piacere) che importanti case di software stanno portando avanti delle politiche molto assennate, più efficaci della repressione, basti pensare alla MICROSOFT ed alle sue offerte di trade-up, che consentono di acquistare a prezzi bassissimi pacchetti del calibro di WORD 6.0 o OFFICE, in pratica basta restituire un vecchio programma originale, per averne uno nuovo ad un prezzo iperconveniente. Quando però leggiamo 190.000 lire per una avventura, ci sentiamo veramente disorientati, qualcuno dovrebbe andare a studiare, magari potrebbero spiegargli cos'è il marketing e cosa sono le tecniche di vendita. Cose queste che gli Americani conoscono benissimo, non per niente da loro la pirateria è un reato federale ed il software costa meno della metà che da noi in Italia. Certo non tutto è così semplice come sembrerebbe, i prezzi bassi (o meglio sarebbe dire giusti) non sono la bacchetta magica, ma sicuramente aiuterebbero a risolvere parzialmente il problema.

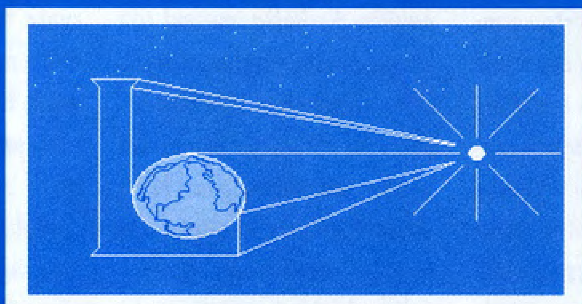
Mauro Pagani

L'EDITO

LIBRARY OF

WORLD LIBRARY INC
IBM-CD ROM
PREZZO: L.259.000
VALORE GLOBALE
85%


LIBRARY OF THE FUTURE Series First Edition
MAIN MENU
To choose this option ==> [1] TITLES press (1) or (ENTER)
2. AUTHORS
3. WORDS
4. STRATEGY
Option number 1
TITLES allows you to see the titles that match your search criteria. If you do not enter any search criteria and you choose this option, you will be able to browse through any or all of the 450 works in the Library of the Future. You can actually read all or any portion of the text or print out text for your own use.
Press (F1) for more help with Option 1.
(C) Copyright 1991, World Library, Inc.
(F1)=Help, (ESC)=Back up, (S)=Summary, (T)=See Titles



Per un amante della letteratura la domanda più classica è: -quali libri salveresti se dovesse venire la fine del mondo?- La risposta, giustamente, varia a seconda del destinatario della domanda, comunque i signori della WORLD LIBRARY INC. hanno fatto una raccolta di oltre 450 titoli, di numerosi autori di tutti i tempi. Fare una simile scelta non deve essere stato molto facile, anche perché ognuno ha le proprie preferenze ed i classici sono molti, anzi moltissimi, tutti meritevoli di un occhio di riguardo.
Intendiamoci questa biblioteca non è stata fatta con lo scopo di tramandarla ai posteri, in caso di scoppio di una guerra nucleare, ma più semplicemente per aiutare gli studiosi e gli studenti nel loro lavoro. Questo CD-ROM permette di consultare in maniera agevole e veloce un gran numero di libri di autori antichi e moderni.
Si va da Eschilo a Aristofane, da Agostino a Bacone, da Boccaccio a Burton, da Cervantes a Chaucer, da Coleridge a Confucio, da Doyle a Defoe, da Darwin a Euripide. Per non dimenticare Kant, Lincoln, Ibsen, Marx, Platone, Poe e tantissimi altri.
Inoltre sono contenuti alcuni testi sacri come: la Bibbia, il Corano, il libro dei Mormoni, la vita e gli insegnamenti di Budda, testi sull'Induismo e sulle vecchie religioni egizie.
Spero di non essere rincorso da tutti quelli che ho dimenticato, ma gli autori sono tantissimi, tutti interessanti e famosi. Scrittori che hanno segnato la storia umana con i loro libri. Uomini che sono stati testimoni di fatti importanti, che hanno vissuto la storia e che hanno segnato tappe indelebili nell'evoluzione della specie umana. Tutto questo è contenuto su un unico CD-ROM, milioni di informazioni, una buona parte dello scibile umano su un semplice supporto da 5 pollici.
Per poter utilizzare il dischetto dovete procedere ad una veloce fase di installazione, occorrono circa 800K sul disco fisso. Effettuata questa operazione potrete iniziare a consultare la libreria ed a leggere i testi che predilite. Il programma permette di fare vari tipi di ricer-

ORIALE

THE FUTURE

ca: dalla più classica, per ordine alfabetico, a indagini tematiche, potete persino crearvi una strategia di ricerca personalizzata.

Unico grande neo della pubblicazione è il fatto che sia in Inglese, ahimè.... molti sentendo ciò si sentiranno sconfortati, sì, perché trovare simili lavori non è per niente semplice e purtroppo noi Italiani non brilliamo in questo campo dell'informatica. Parliamoci chiaro, se si facesse un simile lavoro qui da noi lo si farebbe pagare delle cifre spropositate, ben superiori alle 259.000 lire necessarie per acquistare questa "compilation" di beast-sellers di tutti i tempi.

A questo punto sorge spontanea una domanda: chi può essere interessato ad un simile lavoro qui in Italia? Noi pensiamo molti, anche perché la conoscenza della lingua inglese è assai diffusa e un CD-ROM di questo tipo può agevolare il lavoro di parecchi ricercatori, non solo di studiosi appassionati di letteratura, ma anche di allievi che magari sono sotto pressione e devono pensare ad un eventuale prossimo esame.

Pensate poi a quanto costano 450 libri, una cifra mostruosa se rapportata al prezzo di questo CD.

Unica cosa che ci stavamo dimenticando di dire: il programma permette di fare delle ricerche sulle varie parole: sulle ricorrenze, cosa questa che non mancherà di far impazzire tutti gli studiosi, infatti sembra che questo sia lo sport preferito del momento.

Chissà quando qualcuno si occuperà dei nostri articoli per vedere quanti: perché, chissà, anche, ecc... usiamo in ogni articolo!

```
Creating a Search Strategy
                    [1] TIME
                     2. PLACE
                     3. CATEGORY

 ERA  #   FROM       TO          AGE                FROM        TO
  Era 1 2500 BC to  601 BC      Roman Empire        500 BC to  454 AD
  Era 2  600 BC to    1 BC      Dark Ages           500 AD to 1000 AD
  Era 3    1 AD to  999 AD      Age of Muhammad     610 AD to 1258 AD
  Era 4 1000 AD to 1618 AD      Byzantine Empire    566 AD to 1095 AD
  Era 5 1619 AD to 1699 AD      Renaissance        1313 AD to 1576 AD
  Era 6 1700 AD to 1869 AD      Ottoman Empire     1200 AD to 1600 AD
  Era 7 1869 AD to present      Age of Reason      1666 AD to present
 Centuries and Years

       {F1}=Help, {ESC}=Back up, {S}=Summary, {T}=See Titles
```

```
                Library of the Future(tm) Series
Bible (King James Version) (Christian)        Religious Document        1
Bible (King James Version) (Christian)

                THE KING JAMES VERSION OF THE BIBLE
                  Complete Old and New Testaments
                ------------------------------------

 Electronically enhanced text (c) Copyright 1990, World Library, Incorporated
```

```
                      WORLD LIBRARY AUTHORS:
  Aeschylus               Aristophanes            Aristotle
  Augustine Saint         Bacon Francis           Bastiat Frederic
  Boccaccio Giovanni      Burton Sir Richard      Butler Samuel
  Cervantes Miguel de     Chaucer Geoffrey        Coleridge Samuel Taylor
  Conan-Doyle Arthur      Confucius               Dana Richard Henry
  Darwin Charles          Defoe Daniel            Dickens Charles
  Epictetus               Euripides               Fielding Henry
  Galen                   Hippocrates             Historical Documents
  Homer                   Hubbard Elbert          Ibsen Henrik
  James Henry             Kant Immanuel           Khayyam Omar
  Lincoln Abraham         Lucretius               Marx Karl
  Melville Herman         Milton John             Paine Thomas
  Plato                   Poe Edgar Allan         Religious Documents
  Sadi                    Shakespeare William     Sophocles
  Swift Jonathan          Tolstoy Leo             Twain Mark
  Verne Jules             Virgil                  Voltaire
  Wallace Alfred Russel   Whitman Walt            ============

  MOVE THE LIGHT BAR WITH THE ARROW, PAGEUP, PAGEDOWN, HOME, OR END KEYS
    press the {SPACE BAR} to select/unselect authors -- {ESC} to back up
     press {INSERT} to choose all authors, {DELETE} to clear all choices.

          {F1}=Help, {ESC}=Back up, {S}=Summary, {T}=See Titles
```

L'EDITO

LA POSTA ELETTR

di Davide Achilli

La BBS

Prima di tutto iniziamo a vedere cos'è una BBS. "BBS" è un acronimo per Bulletin Board System, che significa più o meno "bacheca elettronica". La BBS è semplicemente un computer collegato ad una linea telefonica in attesa che qualche utente si colleghi. Sul computer della BBS gira un programma che provvede ad inviare i menù e le informazioni in risposta ai comandi impartiti dall'utente collegato.

La posta online

Tra le varie funzioni a disposizione dell'utente, ci sono quelle relative alla messaggistica. L'utente che si collega può, infatti, scrivere dei messaggi che vengono memorizzati sulle unità di massa della BBS. Altri utenti che si collegano potranno leggere i suoi messaggi ed eventualmente rispondere o lanciare nuovi argomenti.

Il punto debole degli scambi messaggistici svolti come sopra è il tempo sprecato. L'utente, mentre legge o scrive i messaggi deve rimanere collegato alla banca dati, pagando il costo telefonico della lunga connessione e nel contempo tenendo impegnata la BBS, che potrebbe servire altri utenti. In altre parole, l'efficienza di questo sistema è molto bassa, in quanto il modem potrebbe trasferire le informazioni molto più velocemente, ma deve rimanere fermo ad aspettare che l'utente finisca di leggere o scrivere il testo. Per dirlo in numeri, se un utente normale fa 80 battute la minuto, un comune modem a 2400 bps sarebbe in grado di trasmettere oltre 14.000 battute al minuto, mentre i nuovi modem a 14.400 raggiungerebbero le 100.000 battute al minuto!

I lettori offline

La soluzione a tali problemi è venuta dai lettori offline. L'utente si collega alla BBS normalmente, ma invece di selezionare i normali comandi di lettura, richiede un pacchetto per il suo offline reader. La prima volta che questo sistema viene utilizzato, gli viene richiesto di specificare quali aree messaggi gli interessano. Successivamente, la BBS prepara un file contenente tutti i nuovi messaggi giunti dall'ultima connessione dell'utente nelle aree di suo interesse, e glielo invia alla massima velocità' possibile. Terminata questa fase, l'utente si scollega dalla banca dati e avvia il suo "lettore offline".Il programma gli mette a disposizione tutti gli strumenti per leggere e scrivere la posta, in modo che l'utente possa impiegare tutto il tempo che vuole senza però essere in collegamento telefonico con la banca dati (essere "online" significa "essere collegati telefonicamente", mentre "offline" indica l'esatto contrario). Il lettore offline prepara, a sua volta, un file contenente le risposte scritte dall'utente, pronto per essere inviato alla BBS alla prossima connessione.

Questo sistema non ha particolari svantaggi, ma un grandissimo vantaggio: riduce al minimo il tempo di connessione, eliminando un sacco di tempi morti. Le telefonate si riducono a pochissimi minuti.

I più famosi sistemi di lettura offline si chiamano BlueWave, QWK e XPress.

La posta in rete ECHOMail

Al di là del sistema utilizzato dagli utenti per scrivere e leggere la posta elettronica, c'è un'altra problematica che riguarda le BBS: la diluizione dell'utenza. Ogni banca dati ha le sue aree messaggi e alcuni utenti che partecipano alle conversazioni. E' ovvio, però, che più utenti partecipano, più vasta ed interessante si fa la conversazione. Un sistema per aumentare l'utenza di una banca dati è quello di collegarla con altre banche dati, in modo da mettere in comune l'utenza.

In parole semplici, la posta "ECHOMail" funziona così: l'utente Pippo scrive un messaggio sulla BBS A. Il messaggio, con un sistema che vedremo in seguito, arriva entro 24 ore sulle BBS B e C. "Arriva" significa che il giorno dopo sembrerà che lo stesso utente "Pippo" abbia scritto lo stesso messaggio su tutte e tre le banche dati che compongono la rete.

Magari l'utente "Pluto" risponde sulla BBS B e, sempre entro 24 ore, l'utente "Pippo" può leggere la risposta sulla BBS A. Se poi la BBS A è a Milano, dove abita "Pippo", mentre la BBS B è a Roma, dove abita "Pluto", si ottiene l'ulteriore vantaggio che entrambi gli utenti hanno fatto una chiamata urbana pur essendo a centinaia di chilometri di distanza e quindi non sono scoraggiati a scrivere dagli alti costi telefonici.

L'insieme delle BBS collegate in questo modo si chiama "rete", ed ogni BBS si definisce un "nodo" della rete.

Local, ECHOMail e NETMail

Ci sono tre tipi di messaggi che possono essere scritti su una BBS. I più semplici sono i messaggi "locali", che possono essere sia privati (leggibili dal solo destinatario) che pubblici (leggibili da tutti). I messaggi locali restano sulla BBS dove sono scritti e non vengono spediti alle altre BBS.

Ci sono i messaggi ECHOMail: questi sono SEMPRE pubblici e vengono duplicati su tutte le BBS collegate alla rete.

Infine, l'ultimo tipo di messaggi sono quelli NETMail, detti anche MATRIX. I messaggi Matrix sono messaggi privati che sono inviati ad un particolare utente, eventualmente anche da una BBS all'altra. A differenza della posta ECHOMail, che va su tutti i nodi, un messaggio MATRIX arriva solo al nodo di destinazione ed è leggibile solo dal destinatario.

Funzionamento tecnico della posta ECHOMail

ORIALE

ONICA FIDO-STYLE

Sappiamo come fanno gli utenti ad inserire i messaggi sulle memorie di massa (hard disk) della BBS, cioè scrivendo online o offline.Ma come fanno a finire sulle altre BBS?
Cala la notte e la BBS è piena di messaggi nuovi pronti ad essere duplicati sulle altre banche dati della rete.Ad un certo punto la banca dati passa il controllo ad un programma che si chiama Mail Processor (i più noti sono QMail, Squish, WMail, QBBS, ecc.). Questo programma controlla tutti i messaggi scritti nella giornata (Scanning) li "impacchetta" in un file unico (Packing), e lo comprime per ottenere la minore lunghezza (ARCing), sfruttando un programma di compressione (ARC, ZIP, ARJ, LHA, ecc.).
Il controllo passa poi ad un programma, il mailer (es. FrontDoor, BinkleyTerm, TrapDoor, D'Bridge, ecc.). Il mailer, in maniera del tutto automatica, compone il numero della BBS "Host" e invia a lei il pacchetto di posta compresso (Polling). La BBS "Host" è una banca dati un po' particolare, il cui ruolo ha senso nelle reti "a stella", come Euronet. L'host, come prima cosa, raccoglie tutta la posta che gli viene inviata dalle BBS. Quando tutte le BBS hanno chiamato, l'host smista la posta, preparando i pacchetti per tutte. Il compito dell'host è quello di preparare, per la BBS A, un pacchetto con la posta proveniente dalla BBS B e C, per la B uno con la posta della A e C e via dicendo. Terminata anche questa fase, tutte le BBS richiamano l'host e prelevano il loro pacchetto.
Al termine della seconda chiamata (sempre Polling), la BBS ha ricevuto un pacco compresso di posta. Lo "scomprime" (UnARCing) e ne estrae i messaggi, smistandoli nelle aree della BBS (Tossing). Riassumendo, per prima cosa tutte le BBS chiamano l'host ed inviano la loro posta, mentre successivamente lo richiamano per prelevare quella degli altri. Quindi, escluso l'host, tutte le BBS effettuano due chiamate per notte.
Il sistema è, in realtà, leggermente più complesso di così, ma lo analizzeremo in dettaglio in seguito.

I point

Come molti avranno notato, le operazioni di impacchettamento dei nuovi messaggi svolte dal Mail Processor, sono analoghe a quelle svolte dagli offline reader. Entrambi gli applicativi sono in grado di trasformare i singoli messaggi della BBS in file unici compressi e viceversa. Perchè un utente normale deve usare l'offline reader quando la BBS usa, per le stesse operazioni, il mail processor? Infatti non deve...
I point sono dei singoli utenti che, invece che usare i normali offline reader o scrivere online, si sono dotati di un Mail Processor, di un Mailer e di un Mail Reader (GoldED, ME2, ecc.).Invece di usare un programma per BBS, come fanno le banche dati, i point scrivono i messaggi con un Mail Reader. Ma al di là di questo, i point hanno esattamente gli stessi strumenti delle BBS. Infatti usano un normale Mail Processor per preparare e scompattare i pacchetti ed usano un Mailer per mettersi in contatto con la BBS che li "ospita".
I point si rifanno ad una BBS, detta il "Boss"; il rapporto tra il point e il suo Boss è lo stesso che c'è tra la BBS e l'host. I point di ogni BBS inviano la loro posta sul loro Boss. Il Boss la invia all'Host. L'Host smista il tutto e prepara i pacchetti per le BBS, che a loro volta preparano i pacchetti per i point.
La differenza tra le BBS e i point è che le BBS chiamano l'host sempre e solo due volte per notte, ad un ora prefissata, mentre i point possono chiamare il loro Boss quando vogliono.
I vantaggi fondamentali dell'essere point sono la velocità e la facilità d'uso. Chi usa l'offline reader deve collegarsi alla BBS, fare la procedura di login (nome e password), attendere che scorrano tutti i vari bollettini, entrare nell'offline reader, attendere onlinementre questo cerca ed impacchetta i messaggi nuovi (l'operazione può richiedere anche qualche minuto!), prelevare il pacchetto, sconnettersi, entrare nel suo offline reader e finalmente può leggere la posta.
L'utente point, invece, trae vantaggio dal fatto che sia il Mail Processor che il Mailer sono progettati per funzionare automaticamente. Infatti il point, con un semplice comando attiva il mailer, che, autonomamente e senza altri interventi dell'operatore, provvede a mettersi in contatto con il boss, richiamare se è occupato, prelevare il pacchetto che E' GIA' PRONTO, inviare la posta scritta dall'utente, sconnettersi e smistare la posta ricevuta nelle aree. La connessione dura poco più del minimo indispensabile necessario al trasferimento materiale del pacchetto! Meglio di così non si puo!
L'essere point richiede, però, un certo impegno da parte dell'utente, che deve provvedere a "pollare" (chiamare il Boss) con una certa frequenza (minimo una volta alla settimana), perchè il Boss, preparando i pacchetti in anticipo, si ritrova dei files enormi che occupano spazio. In caso un intenda sospendere l'uso del point per un certo periodo, è tenuto ad avvertire il suo Boss, che provvederà a metterlo "down" e quindi a non "alimentare" più i suoi pacchetti.

Advanced mail routing

Il sistema di rete a "stella" è efficiente solo per reti molto piccole. Quando il sistema cresce, la rete deve essere spezzata in più sottosistemi. Porto un esempio pratico: l'host di Euronet è a Rozzano, in provincia di Milano. Dato che tutte le BBS devono chiamare l'host, sia una BBS di Napoli che una di

L'EDITORIALE

Roma dovrebbero sobbarcarsi il costo di una interurbana fino a Milano. Sarebbe più intelligente se la BBS di Roma chiamasse Milano, mentre quella di Napoli chiamasse quella di Roma, facendosi "duplicare" la posta da questa. Suddividendo bene la tratta, il costo telefonico per ogni banca dati sarebbe minimo, mentre sarebbero coperte centinaia di chilometri.
Per poter implementare un sistema più efficiente, il mondo viene diviso in aree geografiche per una gestione più capillare. Innanzitutto si attua una divisione del mondo in "Zone". Una "Zone" è identificata in un continente. Dato che Euronet è presente, per ora, solo in Italia, noi lavoriamo all'interno di una "Zone", che abbiamo chiamato, arbitrariamente, "Zone 7".
La "Zone" è suddivisa in sottoaree geografiche, chiamate i "Net". La suddivisione di Euronet si sviluppa su tre "Net", che rappresentano il Nord, il Centro ed il Sud Italia, e sono numerati rispettivamente 100, 200 e 300.
Ognuna di queste suddivisioni ha a "capo" una BBS. La "Zone" ha come BBS principale lo "Zone Gate", mentre ogni Net ha a capo un"Host". La figura di questi "capi" è significativa. Se un messaggio deve transitare dal Net 100 al 200, la BBS che l'ha spedito, nel Net 100, lo fa pervenire all'Host del Net 100. Questa a sua volta lo spedisce all'Host del Net 200, che a sua volta lo fa pervenire alla BBS di sua competenza. Stessa cosa avviene con i Zone Gate per i messaggi inter-Zone: la BBS fa arrivare il messaggio all'Host del suo Net, questo lo spedisce allo Zone Gate della sua Zone, che a sua volta lo spedisce allo Zone Gate della Zone di destinazione, che provvede a mandarlo all'host del Net di arrivo che finalmente lo manda alla BBS di provenienza.
All'interno di ogni Net ci sono le singole BBS, che si chiamano "Node", alle quali è assegnato un numero di "Node" univoco entro il loro net. A loro volta, i "Node" fanno capo ai propri "Point".
E' ormai chiara, credo, la suddivisione gerarchica della rete.Ogni nodo si rifà al suo superiore, che a sua volta gestisce i rapporti con il superiore. Il percorso che fa un messaggio da una BBS all'altra si chiama "route" (pron. "raut") e le configurazioni che permettono di dirigere ogni messaggio al posto giusto si chiamano "routing".

Indirizzi

Ogni nodo si distingue da un altro grazie al suo indirizzo. L'indirizzo è un insieme di quattro numeri, separati da una punteggiatura particolare, che contiene le informazioni necessarie ad individuare un nodo in maniera univoca:

Zone:Net/Node.Point

Esempio: nella Zone 7, nel Net 100, la BBS N. 7 (Objectmania) avrà come indirizzo "7:100/7.0", mentre Alessandra Redigolo, che è il point numero 15 di Objectmania, ha indirizzo "7:100/7.15".
Il significato del numero "0" è ben preciso: in base alla posizione
in cui si trova l'ultimo zero partendo da destra, indica che quel nodo è il "capo" dei nodi che hanno quella cifra diversa da zero. Per esempio l'indirizzo teorico dello Zone Gate della Zone 7 sarebbe "7:0/0.0". L'ultima cifra da destra con valore nullo è quella relativa al numero di Net, ed infatti lo Zone Gate è a capo dei Net, rappresentati ciascuno da un "Host".
Gli Host, per esempio, hanno indirizzi "7:100/0.0", "7:200/0.0" e "7:300/0.0".Anche qui, l'ultima cifra nulla da destra è quella dei "Node", ed infatti gli Host sono a loro volta i "capi" dei Node: per esempio il "7:100/0.0" è capo dei Node "7:100/1.0", "7:100/2.0", ecc.. Stessa cosa per i Node, che poi sarebbero le singole BBS: avendo il numero di Point a zero, sono a "capo" dei loro Point. Il Node "7:100/1.0", che è una BBS, è "capo" dei Point "7:100/1.1", "7:100/1.2", ecc..
I point non possono essere a capo di niente: infatti, anche guardando l'indirizzo, si vede chiaramente che non possono avere ulteriori "zeri" a destra.

Gli Hub

All'interno dei Net, c'è una ulteriore suddivisione che non è rispecchiata però dagli indirizzi: gli Hub.
I Net nascono con poche BBS, ma tendono ad affollarsi velocemente. Ad un certo punto, l'host del net potrebbe sovraccaricarsi per la mole di lavoro eccessiva. La soluzione sarebbe quella di aggiungere un altro Net e passare un po' di BBS nel nuovo Net. Tale operazione, però, comporta un complesso cambio di indirizzo, dato che le BBS che si spostano andrebbero ad abitare in un'altra "via". E come tutti sanno, cambiare un indirizzo non è una cosa che si fa in quattro e quattr'otto!
La soluzione è negli Hub. Il Net, al suo interno, è suddiviso in sottozone gerarchiche "capeggiate" da un Hub. Le BBS si rifanno al loro Hub, che a sua volta si rifà all'Host del Net. Avendo un indirizzo come gli altri, gli Hub permettono una grande
flessibilità.
Esempio: nella Zone 7, nel Net 100, ci sono 6 Node. Il Node 1 fa l'Hub per tutti e manda la posta all'Host del Net. Quindi i nodi 7:100/2.0, 7:100/3.0 [...] 7:100/6.0 mandano la loro posta al 7:100/1.0, che la manda al 7:100/0.0 (Host del Net) che a sua volta la spedisce al 7:0/0.0 (Zone Gate). Ammettiamo che le BBS nel Net 100 diventino 10. A questo punto, il nodo 5 (7:100/5.0) diventa, senza cambiare indirizzo, un Hub: smette di rifarsi al 7:100/1.0 e comincia a chiamare direttamente il 7:100/0.0, mentre i nodi dal 6 al 10 chiamano ora il nodo 5, che è ora il loro Hub.

La NODELIST

In ogni rete telematica c'è un responsabile che mantiene la NODELIST. La NODELIST è un file di testo nel quale sono elencati tutti i nodi, in certi casi (come in Euronet) anche i point, in un formato particolare. La NODELIST contiene, per ogni nodo elencato, la sua qualifica (Zone Gate, Host, Hub, Node o Point), il suo numero di telefono (esclusi i point), la velocità e le caratteristiche del suo modem. Non mi addentrerò nelle caratteristiche tecniche della NODELIST, ma mi limito a dire a cosa serve e a cosa si usa. La NODELIST serve ai Mailer per sapere il telefono dei nodi da chiamare ed è utilizzata dai Mail Reader e dalle BBS per associare ad un nome il suo indirizzo e viceversa. Il Mail Processor, invece, NON fa uso della Nodelist.

Davide Achilli
Euronet 7:100/7.0

MS-DOS

THE HUMANS
IMAGETEC DESIGN

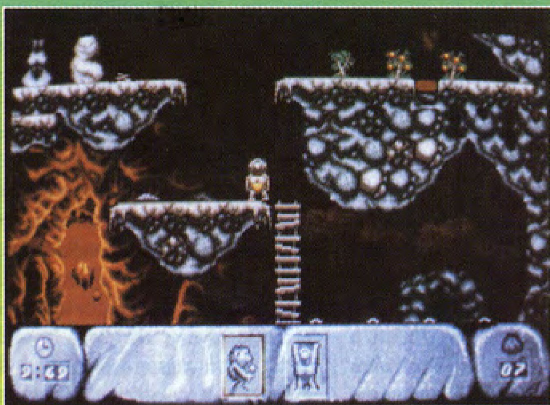
GRAFICA: VGA
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND
CONTROLLI: TASTIERA, JOYSTICK
MEMORIA: 640 KB

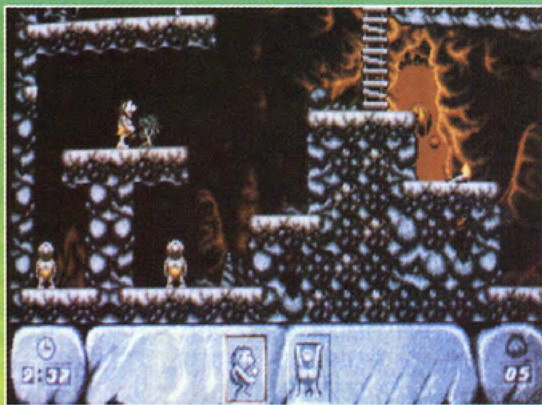
GRAFICA: **89%**

SONORO: **85%**

GIOCABILITA': **93%**

VALORE GLOBALE: **89%**







Dopo pochi mesi dall'uscita della versione per la famiglia 68000, Humans ha fatto capolino nel mondo Ms-Dos. Oggi la Imagetec Design ci propone dei nuovi livelli e dei nuovi ambienti per i nostri simpatici cavernicoli.
Per coloro i quali non avessero mai sentito parlare di questo titolo, possiamo dare una breve descrizione del gioco.
Humans è un classico arcade, dove degli strani cavernicoli dovranno riuscire a risolvere alcune situazioni proibitive che potevano porsi all'uomo dell'età della pietra.
Uno di questi, probabilmente il più rilevante, è quello degli spostamenti in ambienti ostili che, il più delle volte, richiedono un dispendio di forze e di energia davvero notevoli. Consapevoli del motto "L'unione fa la forza", i nostri cavernicoli si sottoporranno ad un attento lavoro di equipe. La collaborazione tra i rozzi omini sarà infatti alla base del gioco e sarà l'elemento risolutivo in ogni situazione.
Il vostro compito sarà dunque quello di 'guidare' tutti i membri della tribù, affinchè riescano a raggiungere determinati luoghi, a combattere e ad affrontare ogni tipo di avversità.
Il gioco richiede dunque una attenta analisi di ogni schema, al fine di giungere al punto che vi permetterà di accedere al livello successivo.
Non pensiate però che questo risulterà estremamente facile, in quanto vi capiterà di dovervi battere con dei tenaci avversari che vi si opporranno e il cui scopo sarà quello di ostacolarvi. Inoltre, gli ambienti particolarmente ostili, quasi inaccessibili all'uomo, richiederanno un notevole ragionamento per riuscire a coordinare i nostri amici primitivi e farli arrivare al punto prefissato.
Si tratta dunque del classico arcade rompicapo, animato da personaggi preistorici, che ultimamente risultano essere molto ambiti come protagonisti dei programmi videoludici.
Il tutto è stato guarnito da una discreta grafica, con simpatiche animazioni che renderanno veramente gradevole il gioco.
Per chi ha già avuto modo di cimentarsi in questo gioco, possiamo dire che l'unica innovazione sostanziale è data dall'introduzione di nuovi e avvincenti livelli di gioco.
La grafica risulta dunque invariata dalla prima versione del game, potrete infatti ritrovare la stessa modalità in bassa risoluzione a 256 colori (ormai classica per tutti gli arcade).
Anche il sonoro risulta intaccato rispetto alla versione originale (intesa come quella precedente) e i possessori di una scheda sonora potranno riascoltare (o ascoltare, se ci giocano per la prima volta) delle gradevoli musichette di contorno al gioco.
L'opzione di poter ricominciare il gioco da un livello qualsiasi è molto utile (anche se non è una novità) e vi permetterà l'accesso a livelli avanzati tramite i soliti codici che vi verranno forniti alla fine di ogni schema.
Tirando le somme, potremmo definire questa versione di Humans, un buon arcade, che andrà a rinnovare il repertorio di schemi di gioco della versione precedente.
Se in precedenza avevate già affrontato Humans e ne siete rimasti soddisfatti, potrete oggi accedere ad altri ottanta livelli che potranno tenervi impegnati nei caldi mesi estivi.
Se invece questo titolo vi risulta nuovo, potrete comunque divertirvi con questo arcade, non sarà infatti necessario possedere la prima versione. Non si tratta infatti di dischetti aggiuntivi o data disk, ma questo Humans potrà essere installato e giocato direttamente.
Siamo sicuri che rimarrete soddisfatti da questo videogame, che riuscirà a tenervi impegnati mentalmente, chissà... forse fino ai prossimi ottanta livelli.

MS-DOS

LOREMASTER
CREATIVE SOFTWARE

GRAFICA: VGA, EGA
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER
HARD DISK: INDISPENSABILE
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA

GRAFICA: **60%**

SONORO: **52%**

GIOCABILITA': **48%**

VALORE GLOBALE: **53,3%**

Lo

Come per altri elaboratori, con la grande mole di software in circolazione, anche il PC offre, oltre a programmi di alta qualità, anche ineccepibili nefandezze. Non è nostra abitudine dare molto spazio a questa ultima categoria, ma a volte capita anche questo. E' l'evidente caso di Loremaster, della Creative Software che offre un RPG dai contenuti a dir poco disastrosi. Negli anni 90 il software ludico per PC è cresciuto a dismisura ma ci sono alcune software house che producono ancora programmi scadenti come contenuti tecnici. I programmi, a seconda dei gusti, possono venire valutati in molti modi, ma che un gioco sfrutti le grandi capacità del PC in modo così scandaloso, non capita tutti i giorni. Non resta che sperare che taluni programmatori si astengano dal proporre simili produzioni. I quattro dischi di Loremaster occupano, ad installazione avvenuta, l'incredibile cifra di circa 20 megabytes di spazio. Spazio ovviamente mal gestito da un gioco così povero di contenuti. Per giocare (guai a voi!) a Loremaster sarà sufficiente una configurazione base di un PC, supportando anche processori 80286. Occorre specificare che per processori avanzati, quali 80486, Loremaster potrebbe essere troppo rapido per una giocabilità adeguata. Per la grafica sono supportate sia schede VGA che schede EGA. Le schede sonore previste sono le classiche Soundblaster e Adlib. Loremaster è un RPG monocarattere, dove dovrete guidare un maghetto, che come in ogni RPG, dovrà crescere in termini di esperienza e capacità e affrontare le creature maligne situate nel reame.

Il sistema che gestisce Loremaster ricorda programmi che venivano prodotti dieci anni fa. La parte principale dello schermo, è occupata dalla grafica, mentre il vostro mouse, mediante la pressione del tasto destro, avrà la possibilità di ciclare tutte le possibili azioni del gioco: esaminare, attaccare, visionare le caratteristiche del personaggio, parlare, magia, raccogliere e lasciare. Un ulteriore finestra è posta sulla parte bassa dello schermo destinata al controllo del gioco tramite comandi testuali. La Creative Software poteva risparmiare quest'ultima caratteristica, praticamente inutile per la gestione del game. Myth, così si chiama il vostro personaggio, si potrà muovere attraverso le locazioni del gioco, sia con il mouse che con l'ausilio della tastiera. Ci si accorge dell'insignificante valore del gioco, già dalle prime schermate. I nemici vi attaccano a una velocità folle e farete una fatica enorme per poterli fronteggiare. Particolarmente problematico anche il tentativo di una fuga strategica, dato che il dettaglio grafico non permette una facile individuazione della possibili uscite. In un combattimento la vostra resi-











oremaster

stenza è così scarsa che, il più delle volte, la conclusione sarà quella di una morte prematura. La Creative Software con Loremaster si accinge a realizzare un autentico fallimento. Fra tutte le pessime caratteristiche di questo game, la grafica è quella su cui possiamo spezzare una lancia (forse una lancia è troppo, meglio uno stuzzicadenti!). Questo tipo di realizzazione non potrà che fare il solletico alle vostre VGA, le cui potenzialità non sono mai sfruttate durante il gioco. Forse possiamo concedere alla Creative Software una minima sufficienza per la scelta delle colorazioni, ma per fantasia del disegno, fluidità dell'animazione e spettacolarità, proprio non ci siamo. Il disegno dei fondali è sicuramente al di sotto delle potenzialità offerte dal PC mentre gli sprite sono animati in modo del tutto spartano e ridicolo. Anche per la parte audio non possiamo che riservare lo stesso trattamento se non ancora peggio. Gli effetti sonori proposti da Loremaster, non sono degni di essere chiamati tali. Il vocabolo "rumori" è senz'altro un termine più appropriato. Se anche questi "rumori" non prevedevano l'utilizzo delle schede audio nessuno se ne sarebbe certo accorto. Le varie schede Soundblaster o Adlib potrebbero anche rifiutarsi di processare simili suoni! Stessa sorte anche per i commenti musicali, veramente ridotti al minimo. Anche in questo caso Loremaster evidenzia notevoli manchevolezze sia in chiave compositiva che in chiave di godibilità.

Per quanto riguarda la giocabilità, potete agganciarvi al discorso fatto in precedenza per il sistema di gestione. Movimenti spesso problematici, fasi di combattimento convulse e disordinate e poca intuitività dei comandi, fanno di Loremaster uno dei peggiori titoli di tutti i tempi. La Creative Software contraddice il suo stesso nome con Loremaster, presentando un gioco che di creativo ha pochissimo e di divertimento meno ancora. L'interesse e il coinvolgimento di questo prodotto è uno dei più bassi mai visti ed è quindi improponibile un paragone con un qualsiasi gioco di ruolo apparso sugli schermi dei vostri PC, negli ultimi tre anni. Davvero non riusciamo a capire come nel 93 possano comparire sul mercato produzioni come questa. Con il crescente sviluppo dell'hardware, non si riesce a capire come sia possibile la realizzazione di un gioco come Loremaster, il quale richiede anche una buona fetta dei vostri dischi rigidi. Se siete amanti degli RPG non lasciatevi incantare dal titolo ed evitate l'acquisto!













MS-DOS

LINKS 386 PRO COURSES
ACCESS SOFTWARE

GRAFICA: SVGA
SONORO: SOUNDBLASTER, ADLIB
HARD DISK: INDISPENSABILE
CONTROLLI: MOUSE

GRAFICA: 98%

SONORO: 97%

GIOCABILITA': 97%

VALORE GLOBALE: 97,33%



Ci scusiamo con tutti gli appassionati di simulazioni golfistiche per aver atteso a presentare i nuovi lavori presentati dalla Access a supporto del favoloso Links386 Pro. E' stata nostra precisa intenzione attendere, per proporvi in un unica soluzione tre nuovi percorsi per Links 386 Pro e più precisamente si tratta di Bountiful Municipal, Pinehurst e Mauna Key. I primi due non sono proprio nuovi, ma sono stati ridisegnati interamente in alta risoluzione e non convertiti con l'utility presente nel pacchetto di Links 386, che consentiva il trasporto dei percorsi dalla versione in bassa risoluzione. Mauna Key invece è il prodotto nuovo della Access e si dimostra anche il migliore di tutti i percorsi per Links 386 Pro.

Nonostante sia passato circa un anno dalla presentazione di Links 386 Pro, non si sono viste, a nostro avviso, simulazioni golfistiche in grado di rivaleggiare con il capolavoro della Access. Dubbie critiche sono state sollevate da alcune testate di settore, che preferivano altri software, ad esempio Microprose Golf o Jack Nicklaus Signature Edition, semplicemente perché nel gioco è presente il computer come avversario. Cosa di importanza meno che secondaria secondo noi, dato che il golf come la maggior parte degli sport, è una competizione che riguarda avversari leali. Se poi mettete a confronto le reali potenzialità dei vari programmi, i risultati in termini di realismo e spettacolarità non potranno che dare ragione a Links 386 Pro.

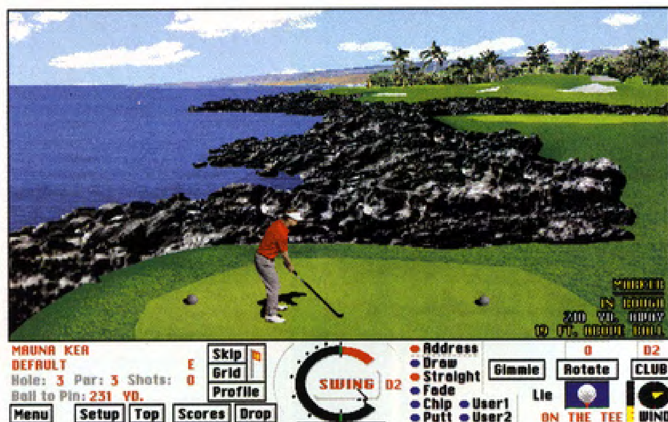
Per quanto riguarda Bountiful Municipal possiamo dire che, anche se in alta risoluzione, è il meno spettatore rispetto agli altri. Occupa soltanto circa un megabytes ed è non ha certamente la gran mole di dettagli grafici e tecnici presenti negli altri due percorsi presentati in questo articolo.

Le 18 buche di Bountiful offrono comunque un buona base per fronteggiare le prime difficoltà per chi usa Links386 Pro. I fairways sono abbordabili ma le difficoltà iniziano con i tiri diretti ai green. Una striscia di rough circonda protegge sempre i green, mentre vi vengono risparmiati bunkers in eccesso a protezione della buca. Quindi dovrete fare molta attenzione al vostro approccio al green se non volete che le vostre percentuali di regulation (raggiungere il green in tre colpi per i par cinque, in due per i par 4 e in uno per i par 3) decadano paurosamente. In Bountiful comunque finirete per fare molta pratica con il chip shot.

Anche per Pinehurst si tratta di un rifacimento in alta risoluzione ma in questo caso il livello è notevolmente superiore.

Pinehurst occupa circa 2,3 megabytes, inoltre il programma di installazione vi chiederà per quale versione di Links volete installare il percorso: per Links, Links 386 Pro o Microsoft Golf (realizzato in collaborazione con Microsoft e previsto per Windows 3.x). Sempre in questo percorso potrete scegliere di aggiornare la vostra versione di Links 386 Pro portandola alla versione 1.09).

Oltre che molto spettacolare dal punto di vista grafico, il percorso di Pinehurst è ricco di difficoltà che lo rendono ideale per gli utenti un poco più esperti. I fairways non sono sempre facilmente accessibili, anche se sono i green ad avere le insidie maggiori. Le pendenze presenti sui green di Pinehurst vi obbligheranno a tentare sempre un tiro in bandiera, dato che una distanza troppo elevata dal pin vi metterà di fronte a pendenze così pronunciate da diventare quasi







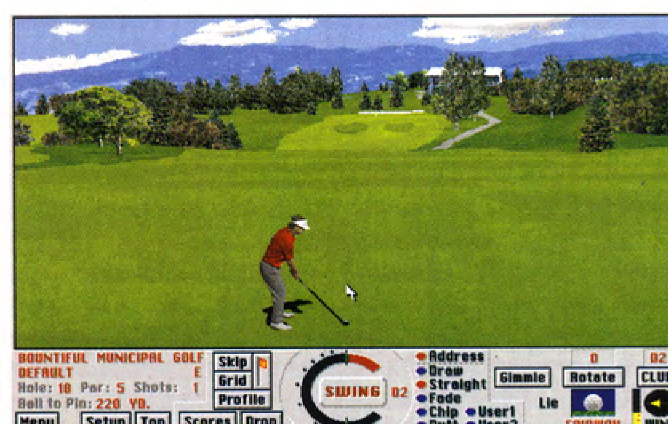


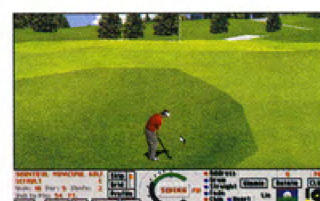


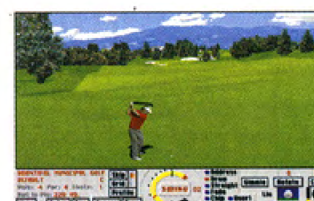


incalcolabili.
L'ultimo percorso, Mauna Key, situato nelle isole Hawaii è senz'altro il miglior percorso di tutti i disponibili per Links 386 Pro. Ricchissimo di dettagli a livello grafico, il percorso di Mauna Key si segnala anche per le sue notevolissime difficoltà. Qui dovrete stare attentissimi anche a non fallire un tee shot se non volete correre il rischio di trovarvi coperto da ostacoli di ogni genere. Rough e bunkers offrono una grande protezione ai green che sono anche più complicati di quelli di Pinehurst. Nella buca 3 ad esempio, par 3 da 240 yds circa (che possono variare a seconda della posizione del pin), vi troverete in salita a tentare di raggiungere il green saltando direttamente una scogliera sul mare. Trattandosi di un par 3 piuttosto lungo, (da legno 3 come bastone di partenza) non potrete permettervi che un piccolissimo margine d'errore.

La Access Software non ha lesinato niente come particolari grafici. Per chi conosce il golf e questi percorsi nella realità, non potrà che notare l'assoluta fedeltà che le buche presentano in tutti i loro aspetti: fairways, greens, rough, bunkers e paesaggi.
Realizzare lavori come questi può richiedere parecchio tempo e crediamo sia per questo che la Access non possa offrire ai suoi numerosi appassionati un maggior numero di percorsi.
La parte audio si avvale ancora di quella relativa alla versione base di Links 386. Riconfermiamo la precedente valutazione anche se era gradita l'aggiunta di un nuovo set di suoni. Con questi nuovi prodotti la Access si riconferma sicuramente leader nelle simulazioni golfistiche. Ora non vi resta che aspettare le realizzazioni di percorsi europei promessi dalla Access e che molti stanno aspettando.







MS-DOS

LOST IN TIME (PART 1)
COCKTEL VISION

GRAFICA: VGA
HARD DISK: INDISPENSABILE
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER
CONTROLLI: MOUSE

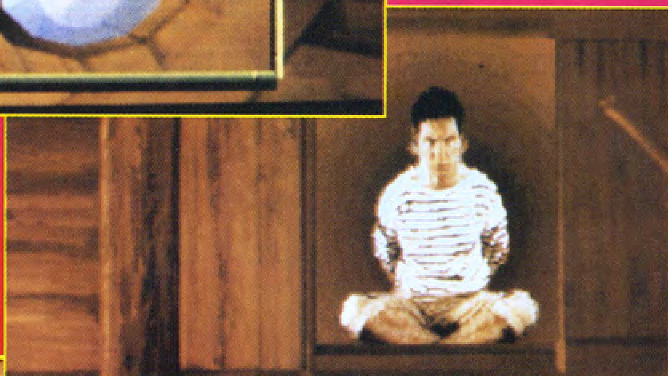
GRAFICA: **90%**

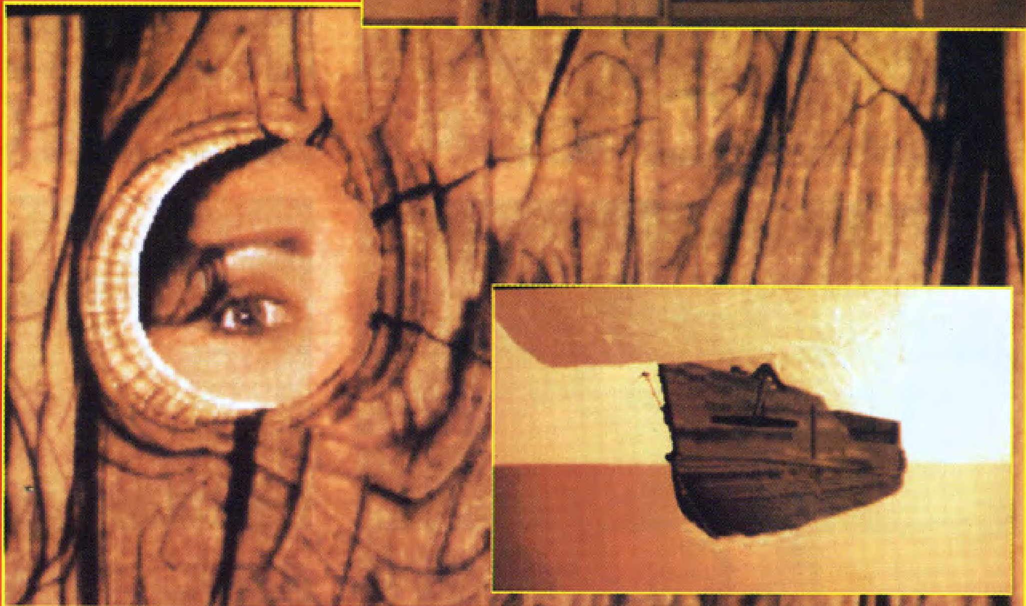
SONORO: **88%**

GIOCABILITA': **86%**

VALORE GLOBALE: **88%**







Qualche mese or sono, la Cocktel Vision aveva proposto all'attenzione della critica, tre giochi contemporaneamente. Si trattava di Inca, Ween Gobliins II. Strano modo di gestire le produzioni, dato che la Cocktel ha lasciato che la clientela, conquistata sopratutto con Gobliins II, attendesse troppo a lungo. Se comunque i nuovi lavori Cocktel, saranno paragonabili a quest'ultimo, dal titolo Lost in Time, amici lettori, varrà certamente la pena di attendere. Infatti la casa francese sembra ormai avviata a conquistarsi una buona fetta del mercato nel settore delle avventure e questo, considerati i colossi in circolazione per questo genere, non è sicuramente cosa da poco. Un grosso aiuto per il mercato americano viene dato dalla Sierra, distributrice ufficiale della Cocktel in USA.

Lost in Time viene distribuito in due parti, separatamente e la parte uno è l'oggetto di questa recensione.

La prima parte di Lost in Time, viene distribuita su sette dischi ad alta densità per un totale di circa 10,5 megabytes di spazio occupato su disco rigido. La configurazione ottimale per poter giocare a Lost in Time, è una macchina con processore 386 (Sx o Dx) dotata di un paio di megabytes di memoria RAM. Una Vga standard sarà sufficiente per la parte grafica e, per il supporto audio, sono previste una Soundblaster o una Adlib. Trattandosi di un'avventura point and click, il mouse è ovviamente obbligatorio.

Forse la trama è già un po' sfruttata, nel genere d'avventura, dato che si tratta di vicende che si svolgono in epoche diverse.

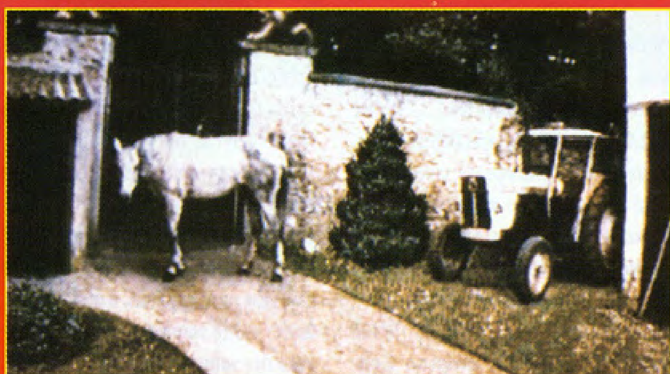
In questa prima parte, impersonerete il ruolo di una ragazza che viene a trovarsi sballottata in vari periodi storici con l'ausilio di una macchina del tempo.

Vi troverete nel 1840 su una nave negriera che trasporta schiavi destinati alle piantagioni e dovrete liberare una agente inviato della polizia temporale che vi spiegherà tutto il necessario. A questo il vostro personaggio dovrà ripercorrere il cammino che lo ha portato a trovarsi sulla nave negriera.

Per il sistema di gestione di Lost in Time, la Cocktel Vision si è affidata a quello già collaudato in Ween o Gobliins II. Avrete a disposizione una barra di menu a scomparsa, situata nella parte alta dello schermo, nella quale sono contenuti tutti i comandi per la gestione del gioco. LA pressione del tasto sinistro del mouse su un qualsiasi oggetto presente nel gioco, vi consentirà la funzione di esaminare e la stessa procedura vale anche per raccogliere gli oggetti. Quindi per queste funzioni il gioco è ovviamente molto guidato, dato che potrete praticamente raccogliere soltanto gli oggetti necessari. La prima icona a sinistra della barra menu, è dedicata ai salvataggi/caricamenti del gioco. A fianco troverete un'icona raffigurante un Joker.

Quest'icona, come per Gobliins II, è un'aiuto che potrete richiedere durante il gioco. Non si tratta comunque di suggerimenti, ma di una vera e propria soluzione del puzzle che state affrontando in quel momento. Fate molta attenzione, dato che avrete a disposizione soltanto cinque di questi joker. Avrete a disposizione anche un

Lost in time









memo nel quale verranno riportate tutte le conversazioni fatte con i personaggi incontrati, che naturalmente si possono così rivedere per cercare gli indizi necessari e delle pagine vuote che vi serviranno per annotare le cose più importanti. L'inventario, questa volta viene gestito graficamente. Oltre al nome degli oggetti disponibili avrete anche un piccolo disegno a supporto. Per utilizzare gli oggetti posseduti sarà sufficiente prendere un oggetto e clickarlo su un'altro.

Questa procedura è applicabile anche tra due oggetti presenti nel vostro inventario. Dopo ogni stage risolto avrete in inventario soltanto gli oggetti che vi servono, quindi dovrete risolvere completamente un stage per poter andare avanti. Questa tecnica è, a nostro avviso, un po' troppo rigida, dato che il giocatore non può affrontare situazioni diverse contemporaneamente. Infatti è ormai provato che in un'avventura, se ci si trova incastrati in un punto, affrontarne un'altro completamente diverso, aiuta molto a chiarirsi le idee. Per finire, i vostri progressi potranno essere tenuto sotto controllo da un contatore percentuale che vi aggiornerà sulla distanza dalla fine dell'avventura.

Per Lost in Time la Cocktel Vision ha operato una scelta mista tra Ween e Inca. Infatti il gioco ha una rappresentazione a volte tridimensionale e a volte digitalizzata. In entrambi i casi il dettaglio grafico, come ormai consueto nelle avventure di produzione francese, è molto ben realizzato in tutti i punti. Scelta delle colorazioni, e qualità delle immagini digitalizzate fanno di Lost in Time un prodotto di buon valore tecnico. Per quanto riguarda l'animazione, forse qualche frame in più sarebbe stato necessario. Inca e Ween erano sicuramente superiori ma, in ogni caso, Lost in Time è un buon prodotto e in linea con le richieste del mercato di questi ultimi mesi.

Seppur non immensa, anche la sezione sonora di Lost in Time raggiunge buoni punti di gradimento. La Cocktel ha operato intelligentemente fornendo musiche e campionamenti molto vari e gradevoli senza caricare di megabytes i vostri hard disk. Effetti sonori e commenti musicali sono perfettamente bilanciati anche senza raggiungere livelli qualitativi d'eccellenza.

Lost in Time risulta infine molto giocabile su qualsiasi hardware da voi posseduto. Se volete qualche nota negativa la potete trovare nell'utilizzo del mouse, dove la Cocktel non è seconda a nessuno. Infatti, come detto in precedenza, l'avventura è forse un po' troppo guidata e l'impiego del mouse sicuramente esasperato. Per i neofiti del genere d'avventura questo è sicuramente un bene, ma per gli avventurieri esperti è un dato sicuramente sconfortante.

Se fate parte di questa ultima categoria potreste avere la sensazione che i puzzles di Lost in Time si risolvano da soli e questo non è certamente il massimo per la godibilità del programma.

Lost in Time rappresenta certamente la continuazione del buon successo di mercato ottenuto dalla Cocktel Vision; Il prodotto si trova perfettamente in linea con gli stili anni '90, rapido, intuitivo e ben equilibrato.

MS-DOS

CARRIERS AT WAR CONSTRUCTION KIT
SSG

GRAFICA: VGA
SONORO: AD LIB, SOUND BLASTER
MEMORIA: 640K
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: MOUSE

GRAFICA: 96%

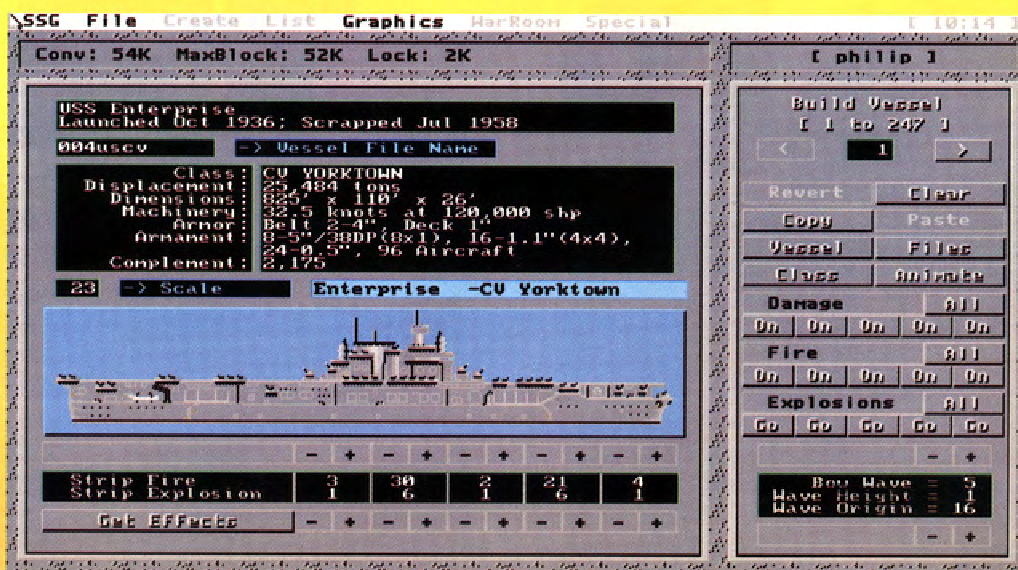
SONORO: 93%

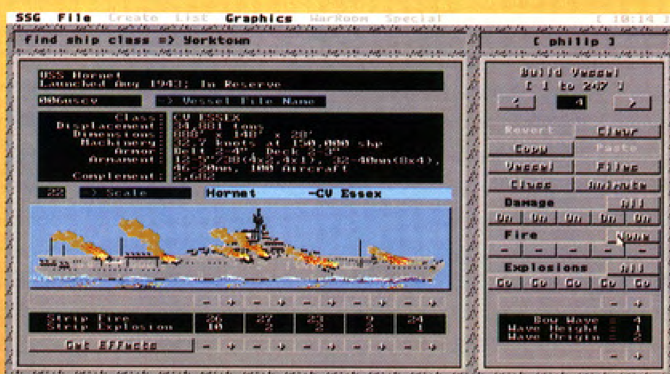
GIOCABILITA': 97%

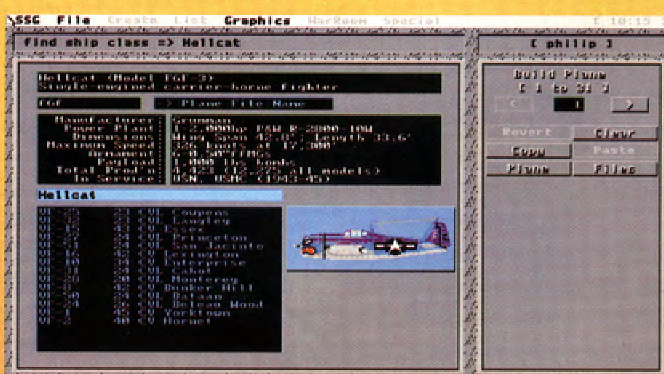
VALORE GLOBALE: 95,3%

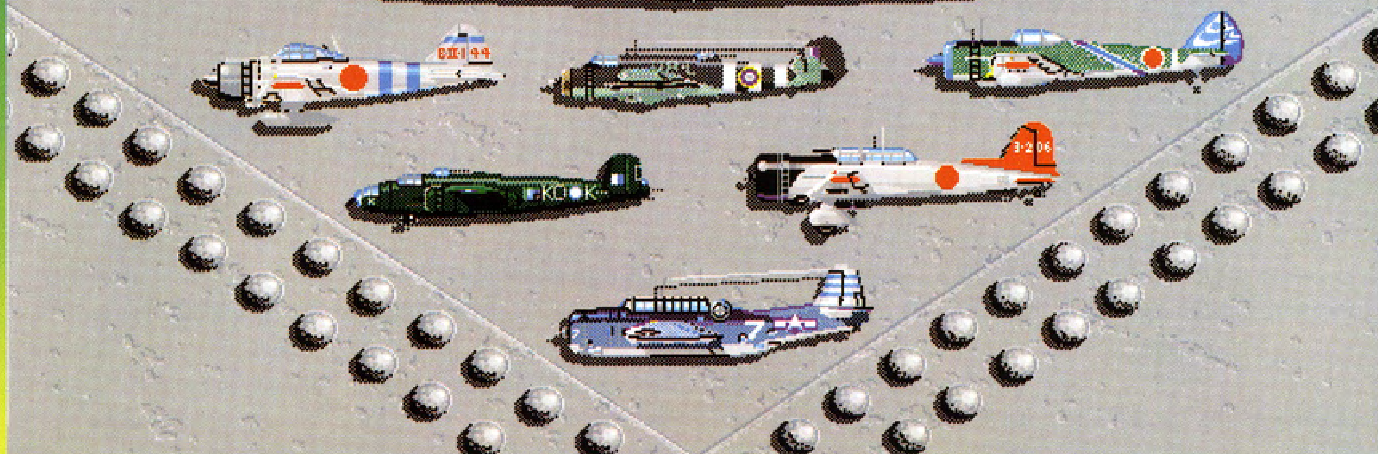
E' da parecchio tempo che gli appassionati di wargame attendevano questo construction kit della SSG, ideato per aumentare a dismisura le possibilità del mitico CARRIERS AT WAR.
Ora non vi dovrete più accontentare di combattere le battaglie aereonavali contenute nel vecchio disco scenario, vi potrete sbizzarrire nel creare nuovi game, nuove navi, nuovi aerei e soprattutto nuovi background, il tutto con una semplicità mostruosa.
Il programma permette di dare vita a scenari inediti, in alcuni casi inverosimili: potrete costruire scontri epici, vivere situazioni che sono state portate alla ribalta in alcuni film: vi ricordate quel lungometraggio americano, che ipotizzava una corrente magnetico-temporale che portava nel passato la super-portaerei nucleare Nimiz! Bene con CARRIERS AT WAR CONSTRUCTION KIT potrete fare questo ed altro.
Effettivamente, è affascinante l'idea di affrontare le squadre navali giapponesi con una moderna task force del ventesimo secolo. Ve li immaginate gli Zero nipponici confrontarsi con gli F-15 ed i Falcon statunitensi? Certo l'esito è scontato, ma il gioco e ugualmente interessante. Per rendere meno impari la battaglia potreste aumentare il numero delle corazzate nemiche, che sono sempre delle temibili avversarie.
Certo l'elettronica montata sulle navi moderne dovrebbe essere in ogni caso un'arma imbattibile. Questo nuovo programma della SSG non permette solo di creare nuovi background, ma consente di dare vita a nuovi mezzi bellici: aerei, sottomarini e navi mai esistiti, con caratteristiche inedite. Lo stesso discorso vale per le basi sparse sulle isole del Pacifico, dove avvengono la maggior parte degli scontri, potrete creare infrastrutture inespugnabili, munite di difese inimmaginabili nella Seconda Guerra Mondiale.
Con il programma viene fornita una nuova versione di CARRIERS AT WAR: la 2.0, che contiene parecchie migliorie rispetto alla precedente release. In ogni caso per poter utilizzare questa espansione dovrete avere il gioco principale, che viene aggiornato in un secondo tempo, automaticamente.
Graficamente CARRIERS AT WAR CONSTRUCTION KIT propone delle soluzioni fino ad oggi inimmaginabili: navi in fiamme, relitti galleggianti (con relative scialuppe di salvataggio) e tante altre possibilità, che permettono di dare vita a scenari non solo interessanti, ma anche particolarmente realistici.
Con questa espansione il programma ritorna ad essere una valida alternativa a GREAT NAVAL BATTLES della SSI, che con tutte le sue espansioni aveva spopolato, facendosi letteralmente beffa della concorrenza. All'appello a questo punto manca solo la MICROPROSE, che non ha ancora creato espansioni per il suo TASK FORCE 1942.
La giocabilità di questo construction kit è la solita dei prodotti marchiati SSG. Con il mouse si possono attivare tutte le icone ed i numerosi bottoncini che popolano le varie schermate. La tastiera viene utilizzata solo per inserire i dati delle caratteristiche delle nuove navi a cui si sta lavorando, tutto questo vale anche per i mezzi aerei e subacquei.
CARRIERS AT WAR CONSTRUCTION KIT non è il solito editor che permette di ideare nuovi scenari, è molto di più, anche per le soluzioni grafiche utilizzate che sono veramente avvincenti. Da non perdere assolutamente, soprattutto se già conoscete il "vecchio" CARRIERS AT WAR.

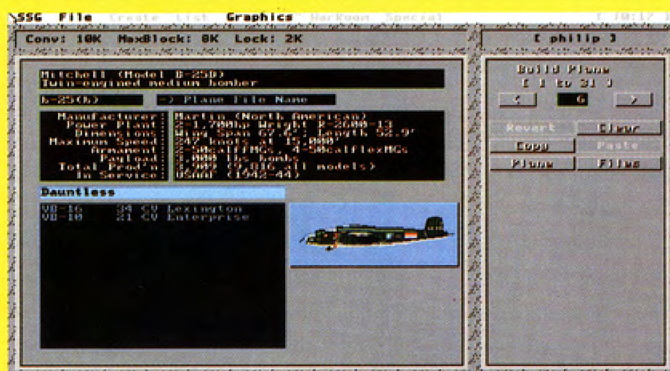


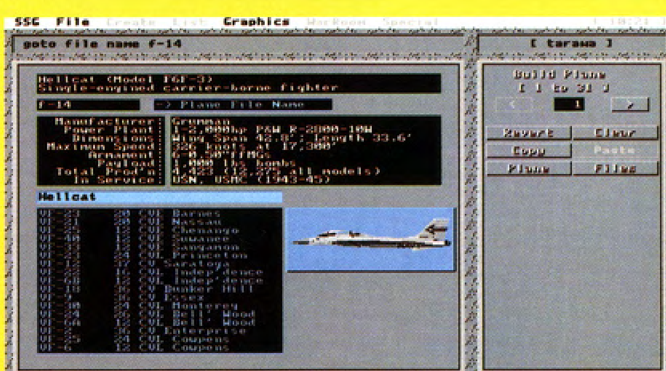


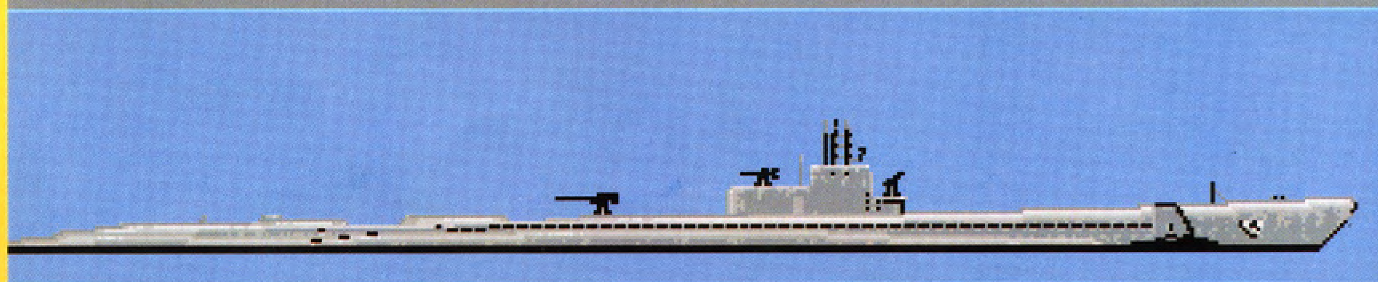





CARRIERS AT WAR
CONSTRUCTION KIT






54
-> Scale
Swordfish -SS Salmon


Strip Fire
Strip Explosion
26 10
27 2
23 2
9 2
24 1

LA PAGINA DEI

ULTIMA 7 PART TWO: THE SERPENT ISLE

Soluzione a cura di: Michele The Avatar Colombo

dal fiuto eccezionale. Se volete potrete fare anche una visitina alle miniera del villaggio dove troverete dei bei lingottini d'oro.

Proseguite verso est dal villaggio e arriverete al castello di Shamino, che vi farà immediatamente una piantina della sua vecchia casa; mettete per terra la spada di legno di Cantra, usate il fischietto per chiamare il cane e fategli annusare la spada, il cane punterà verso nord.

Usate la telekinesis sui due argani per entrare nel castello, entrate nell'armeria e tirate tutte le leve per aprire tutte le porte delle stanze esterne.

Andate all'entrata principale dove vedrete dei fuochi (se c'è un muro di energia, uscite e fate annusare al cane ancora la spada, quindi rientrate), entrate e combattete con gli scagnozzi di Batlin, salite al piano superiore e troverete Batlin che scapperà via, sul letto giacerà il corpo esanime della povera Cantra, apparirà un monaco che si prenderà il corpo di Cantra e vi dirà di non preoccuparvi per lei che verrà fatta risorgere a Monk Isle.

Fate annusare immediatamente al cane il medaglione che Batlin ha lasciato sul pavimento.

Uscite dal castello e costeggiate la montagna verso ovest fino a trovare l'entrata di un dungeon, entrateci e proseguite fino a scendere delle scale; andate verso est finchè troverete un obelisco con dei fantasmi, andate a nord, a est e poi prendete le scale che vedrete a sud.

Proseguite nel dungeon finchè vi troverete nel mondo dei ghiacci, equipaggiate immediatamente i vostri uomini con i mantelli, i Fur Boots e i Fur Caps precedentemente acquistati da Cellia.

Proseguite verso nord finchè troverete le caverne degli Gwani, che sono un popolo di orsetti, il primo che incontrerete sarà Bwundai che vi dirà dove è situato il loro villaggio. Parlate con Yenami, il capo, che vi rivelerà che sua figlia Neyobi ha bisogno di sangue di drago per essere curata, inoltre vi parlerà di Gwenno che scoprirete essere stata assassinata dal trapper Hazzard e del corno degli Gwani che gli uomini rubarono e portarono nelle Skullcrasher Mountains.

Parlate anche con l'healer Bayainda e il marito di Yenami, Kapyundi.

Proseguite a nord finchè troverete una zattera di ghiaccio (Ice Raft), prendetela e andate nell'isola a nord ovest, girate attorno all'isola finchè troverete il drago, ammazzatelo e riempite il secchio con il suo sangue, entrate nella stanza situata dietro di lui e troverete tanto oro.

Visitate anche le SOLE altre tre isole accessibili con la zattera, in una troverete la mitica Magebane Sword, in mezzo a dei nidi di pinguini, sull'altra troverete una nave mezza distrutta con tanto oro, sull'altra isola è situato il tempio degli Gwani che per adesso non ci serve.

Tornate dagli Gwani e fate annusare di nuovo al cane il medaglione di Batlin, quindi consegnate a Yenami il sangue per guarire Neyobi.

Yenami in cambio vi dirà la password per entrare nel tempio del Chaos!!

Andate a sud e costeggiate la montagna, troverete un entrata, con dei piedistalli e delle rune, posizionate le rune con le rispettive lettere sui piedistalli e cliccate la giusta sequenza (quando vedrete apparire un fumetto verde significa che la sequenza è quella giusta), la porta si aprirà.

Andate verso est e troverete una stanza con strani oggetti magici sui tavoli.

Mettete la Black Sword per terra e usate il Flux Analyzer su di essa, riprendete la spada e prendete la bacchetta verde (Philaderer's Friend).

Come vedrete nella stanza c'è anche il corno degli Gwani ma è attorniato da un campo di energia, quindi per adesso lasciate perdere.

Andate nella stanza a est e aprite la bara, vi troverete di fronte Vasculio che ammazzerete grazie alla Magebane Sword, prendete la chiave che si trova nel suo corpo.

Proseguite verso est e poi a nord finchè troverete UNA porta dorata che aprirete e così sarete dall'altra parte dei ghiacci.

Andate ora alla locazione 50 nord 40 est dove c'è un dungeon segreto nelle montagne, indicato tra l'altro nella mappa di Silverplate che avete trovato a Sleeping Bull, proseguite nel dungeon fino a trovare delle ceste, apritele e troverete il Balance Serpent of Blackrock.

A questo punto prima di entrare nel tempio dell'ordine vi consiglio vivamente di tornare a Monitor e a Moonshade per convertire tutti i punti di training che avete raccolto e per comprare tutti i reagenti e incantesimi che potete.

Andate ora al tempio dell'ordine (38 nord 96 est), per entrare usate la telekinesis sul pulsante, ammazzate l'automa e prendete la chiave.

Proseguite fino a trovare il Serpent Gate, a sud di esso troverete la libreria, con davanti un altare.

Recuperate nelle stanze vicine: un serpent dagger, un abacus e uno scroll che parla della disiplina.

Metteli uno dopo l'altro sul-

LL'AVVENTURA

l'altare e la porta della libreria si aprirà; scendete le scale e parlate con l'automa dicendogli che siete il grande sacerdote dell'ordine, lui vi darà uno scettro, risalite e mettete lo scettro sull'altare in mezzo alla biblioteca.

Verrete teletrasportati in alcune stanze con dei libri, aprite tutte le porte e leggete TUTTI i libri.

Troverete anche un teletrasporto che vi permetterà di ritornare alla biblioteca, proseguite verso est, troverete un automa che vi farà delle domande a cui se avete letto i libri precedentemente saprete rispondere, entrate e premete il pulsante, andate verso nord e prendete la chiave che troverete nel corpo del pirata morto.

Ritornate alla biblioteca e andate a nord, aprite la porta e proseguite a nord, fino a trovare un tappeto, cliccate suull'interrutore del tappeto e proseguite a est e poi a nord.

Incontrerete Selina e gli scagnozzi di Batlin, massacrateli usando la Magebane Sword, prendete dal corpo di Selina il Dipell Field che trascriverete immediatamente sul vostro Spellbook.

Andate a nord e troverete Batlin che rimarrà ucciso dall'Wall of Lights, e i vostri compagni spariranno impossessati dalle forze cattive del Chaos.

Prendete il Chaos Serpent of Blackrock e tutti i denti di serpente dal corpo di Batlin.

A questo punto sarete solo quindi portate con voi solo lo stretto necessario, se non ce la fate potrete andare a Sleeping Bull dove troverete Wilfred che si unirà a voi.

Andate ora nel tempio del Chaos e usate il Dispell Field per prendere il corno degli Gwani, prendete la zattera e dirigetevi sull'isola del tempio degli Gwani.

Suonate il corno davanti ad ogni barriera e ad ogni blocco di ghiaccio, troverete così Gwenno, portate il suo corpo a Monk Isle per farla resuscitare, già che siete quì prendetevi un po' di secchielli che tra poco vi saranno molto utili.

Recatevi ora a Moonshade e entrate nel seminario, usate la Philanderer's Friend sulla statua di Fedabiblio, lui si sveglierà e vi darà il Serpent Scroll.

Andate ora nella casa di Torrissio, nella cantina di Gustacio, nella casa di Frigidazzi e nella casa del Mage Lord, dovreste trovare delle ceste dorate con i denti di serpente (ora ve ne dovrebbero mancare solo tre).

Andate nella casa di Stefano, il ladro, e parlateci, lui vi dirà che c'è un cavaliere che vuole ucciderlo e vi regalerà un dente di serpente, uccidete il cavaliere e parlate ancora con Stefano che vi darà una chiave che apre una piccola casetta situata nella parte sud-ovest dell'isola, dove troverete il Order Serpent of Blackrock.

Andate a Monk Isle e consegnate il Serpent Scroll a Karnax che vi darà uno scroll riassuntivo dei templi dell'ordine e del chaos.

Recatevi ora al tempio della disciplina (43 nord, 86 est), ci potete andare tranquillamente anche tramite i serpent gate. Premete i due pulsanti che aprono le porte che danno accesso alle scale, salite, aprite il passaggio segreto, prendete la chiave e l'Obsidian Y Shape, scendete e aprite il passaggio segreto, aprite il cesto invisibile e prendete la chiave, risalite, aprite la porta e prendete il Quartz Y-Shape.

Mettete l'Obsidian Y-Shape sull'altare e andate a Moonshade; recatevi al Blue Boar e ammazzate Petra, l'automa; tornate con il suo corpo al tempio della disciplina, entrate nella camera del trasferimento mentale,(quella con due piattaforme e con un pulsante in mezzo), mettete il corpo di Petra sulla piattaforma di sinistra e salite su quella di destra, premete il pulsante, lanciate il Create Automata, e Petra risorgerà, ditegli che volete fare il trasferimento.

Vi sarete così trasformati in un automa, scendete le scale vicino alla statua che sono apparse quando avete messo l'Obsidian Y Shape sull'altare, e arriverete alla fontana, riempite DUE secchielli con l'acqua della disciplina e tornate nella camera del trasferimento per ritornare in carne e ossa.

Tornate a Monk Isle e usate l'acqua della disciplina su Gwenno e parlateci, tornate a Moonshade e andate nella casa del Mage Lord dove incontrerete Torrissio, dategli la Philaderer's Friend, in cambio lui vi darà l'incantesimo Create Soul Prism.

Andate da Ducio e fatevi fare tre Worm Gem, usate il Create Soul Prism su ciascuna delle gemme e avrete così tre prismi vuoti.

Andate ora al tempio dell'emozione (21 nord, 52 est), raccogliete le tre lodestone che trovate sugli altari, parlate con Shriash, la ragazza imprigionata nel muro verde, usate la spada sulla colonna rotta che si trova davanti alla ragazza, prendete l'ultima lodestone.

Mettete sui piccoli pilastri le quattro lodestone e riempite quindi un secchiello con l'acqua dell'emozione.

Recatevi al tempio dell'entusiasmo (80 nord, 140 est), aprite la porta e seguite il labirinto fino ad arrivare alla stanza rosso-nera con gli scheletri, ammazzateli e prendete la chiave contenuta nel cesto che vi permette di andare in giardino e raccogliere l'acqua dell'entusiasmo.

A questo punto vi manca solo il tempio della tolleranza (61 nord, 63 est), entrate nel tempio e troverete Mortegro, parlateci; girate per le stanze finchè troverete una chiave, scendete al piano di sotto, aprite la porta e andate a sud, aprite la cella e tirate un Serpent Bond, sarete ora un piccolo serpentino, entrate nel piccolo cunicolo e sbucherete in una stanza con una leva, dell'oro e una chiave; tirate la leva e prendete la chiave.

Salite e aprite la stanza dell'argano e tiratelo, avrete così liberato Mortegro, che vorrà venire con voi e vi darà il Summon Shade Spell.

Non appena sarete usciti dal tempio Mortegro scomparirà, andate allora a Moonshade e mettete un secchiello vuoto sull'altare della cantina di Gustacio e avrete così l'acqua della tolleranza.

Dirigetevi ora al Castello del Drago Bianco, il castello che si

LA PAGINA DEI

trova a sud di quello si Shamino; salite le scale e andate nella stanza con gli strumenti musicali, prendete la chiave che si trova su di un tavolo sotto un flauto, scendete e andate alla prima porta a est, la stanza degli specchi, aprite il passaggio segreto nell'angolo a sud est, entrate nella stanza dell'alchimista e prendete la chiave dal teschio.

Andate a ovest e prendete il corridoio centrale, aprite la porta a est, la biblioteca, salite le scale e scendete nella stanza dei trofei, prendete la chiave, risalite e scendete nello stanzone, aprite con un picklock la porta a sud-est, aprite il passaggio segreto a nord e prendete la chiave che c'è nel piatto.

Ritornate al corridoio principale e andate a ovest ad aprire la porta con la lana, spostate le balle di lana e tirate la leva, entrate nella stanza a ovest e aprite la porta a nord, entrate quindi nella stanza delle palle di fuoco, tirate la leva ed entrate nella stanza a nord, aprite la porta a est con la chiave trovata del piatto, entrate nel corridoio e usate un picklock sulla porta vicino alle scale, entrate e prendete la chiave, uscite e scendete le scale.

Aprite la prima porta a ovest, aprite il passaggio segreto nell'angolo a sud-ovest, aprite il passaggio segreto nella stanza a sud, tirate la leva, fate il giro all'esterno delle stanze e tirate l'altra leva, rientrate e prendete la chiave nello scheletro, aprite la porta a sud e quella a ovest, tirate la leva, tornate dall'altra parte e aprite la porta a sud.

Proseguite verso ovest e incontrerete i vostri amici ansiosi di uccidervi, ammazzateli, non sarà facile, e usate sui prismi l'acqua dell'entusiasmo, dell'emozione e della tolleranza.

Usate la Black Sword sui prismi e riportate i corpi dei vostri amici a Monk Isle per farli risorgere, andate ora al tempio dell'etica (33 nord 132 est), proseguite verso est fino a trovare un tappeto con un serpente, cliccate due volte sul tappeto e scoprirete che dovrete affrontare un test dell'etica, dopo aver risposto alle domande dell'automa dovrete sostenere tre prove pratiche.

Nella prima andate a est e leggete la placca di fronte alla porta, salvate l'uomo dalle fiamme, schiacciando il pulsante.

Nella seconda andate a est e lasciate sul piedistallo tutto l'oro che avete, quindi proseguite verso est e premete il pulsante.

Nella terza sosterrete un combattimento con Batlin e quando lui vi esorterà ad arrendervi rispondetegli di no.

Ora potrete prendere l'acqua dalla fontana e recarvi al tempio della logica (23 nord, 64 est).

Esplorate il dungeon finchè troverete cinque blocchi di ghiaccio, usate il corno degli Gwani per farli esplodere e raccogliete il libro che troverete dentro un cadavere, andate a nord e troverete dei teletrasportatori che devono essere presi in sequenza, leggete il libro che avete trovato per maggiori particolari.

Vi ritroverete in una stanza con quattro rune, dovrete posizionarle sul pavimento davanti alle porte, l'ordine da sinistra verso destra e: B-C-O-W.

Parlate con gli automi e accusate il numero quattro, ammazzatelo e prendetegli la chiave che apre la porta a ovest.

Mettete l'ultima pietra da sinistra sulla seconda da destra e avrete disattivato il campo di energia, prendete la chiave, aprite la porta a nord e prendete l'acqua della logica.

Tornate a Monk Isle e usate l'acqua della logica su Iolo, quella della disciplina su Dupre e quella dell'etica su Shamino; a questo punto apparirà Xenka che vi darà un dente di serpente e vi dirà di andare sull'isola delle cripte (Isle of the Crypts).

Recatevi con il serpent gate sull'isola in questione e seguite la montagna verso sud finchè troverete l'entrata del tempio.

Seguite i serpentini dipinti sul pavimento finchè arrivate in una stanza quadrata, aprite il passaggio segreto nell'angolo a nord ovest.

Premete il pulsante e prendete il teletrasporto, proseguite finchè trovate una stanza con una mummia, aprite il passaggio segreto per farla uscire, uccidetela e prendete lo scroll contenuto nel suo corpo.

Mettete lo scroll sull'altare vicino al serpente dorato, sarete teletrasportati, un'altra volta, leggete il libro al centro della stanza e subirete l'ennesimo teletrasporto.

Usate il Dispell Field per prendere l'occhio del Chaos (Eye of Chaos), aprite il passaggio segreto a nord e prendete il teletrasportatore; aprite la bara e usate il Summon Shade Spell sul morto che vi dirà che per terminare il vostro quest avrete bisogno oltre che della Serpent Staff e della Serpent Crown anche della Serpent Armor; prendete il teletrasoprto che vi porterà all'inizio del dungeon.

Andate ora nella palude che si trova a nord di Monitor e troverete Lady Yelinda che in cambio del Comb of Beauty vi darà una chiave; andate nella sala del trono di Fawn e entrate nel muro finto che si trova nell'angolo a sud-est, aprite la porta con la chiave che avete appena trovato, aprite tutte le ceste e troverete la serpent armor.

Andate dagli Gwani e chiedetegli cosa è successo, loro vi diranno che il Trapper ha ucciso parecchi di loro, andate ora dal Trapper (59 nord, 25 est), la porta dovrebbe essere aperta, se così non fosse uscite e poi rientrate; una volta trovato il Trapper, ammazzatelo e prendete la chiave nel suo corpo che apre la cesta che troverete nella stanza a nord.

Aprite la cesta e troverete l'amuleto degli Gwani e una splendida Glass Sword, riportate l'amuleto a Yenami e lei vi darà l'ultimo dente di serpente.

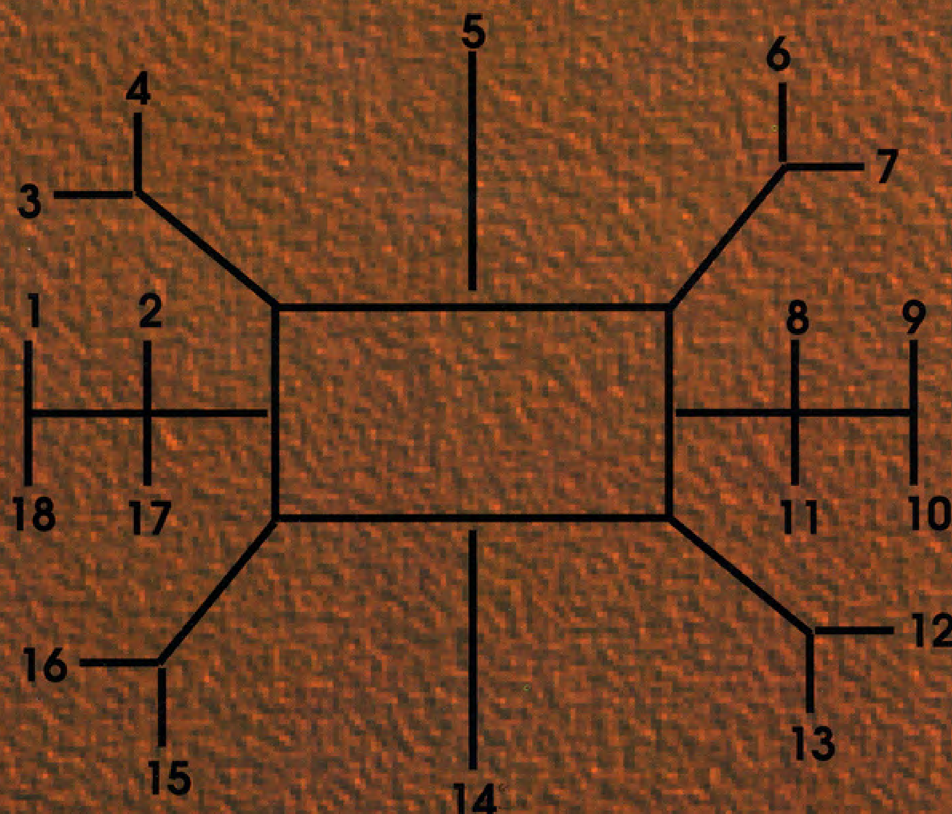
Ritornate a Monk Isle e parlate con Xenka del sacrificio, lei vi dirà che dovrete sacrificare la vostra vita e che il crematorio di Monitor vi aspetta.

Andate al crematorio, salite sulla macchina e lanciate la Telekinesis sulla leva, Dupre ve lo impedirà e si sacrificherà al vostro posto.

Prendete l'urna con le ceneri del povero Dupre e andate a

LL'AVVENTURA

prendere un barile di dinamite nella stanza segreta a sud del crematorio.
Andate nel tempio del Chaos e usate la dinamite sulla doppia porta dorata che si trova a nord del Serpent Gate.
Salite verso nord in questo lungo dungeon finchè troverete delle scale , quindi proseguite fino a trovarne delle altre e delle altre ancora.
Dovreste arrivare in uno stanzone con tante statue di serpente ed un lago in mezzo, a nord c'è un passaggio segreto che porta all'altare del Chaos, mettete il serpente di blackrock del Chaos nella nicchia, mettete ogni prisma sul esatto altare (eventualmente aiutatevi con lo scroll che vi diede Karnax) e infine posate le ceneri di Dupre sull'ultimo altare, comparirà Xenka che vi darà la Ophidian Sword e vi dirà di andare sulla Sunrise Isle. Prendete il Serpent Gate e andate sulla Sunrise Isle, raccogliete i due serpenti rossi e i due serpenti blu sui piedistalli agli angoli della stanza, mettete un serpente blu ed uno rosso sui due pilastri davanti ai portoni, compariranno sei oggetti, uscite e andate a ovest, ora dovrete cercare i templi della disciplina, dell'etica e dell'emozione.
Sull'altare del tempio della disciplina posate la rosa, su quello dell'etica la catena dorata e su quello dell'emozione l'abaco.
Ritornate alla stanza di partenza e andate a est a cercare i templi dell'entusiasmo, della tolleranza e della logica.
Sull'altare del tempio dell'entusiasmo mettete il pugnale, su quello della tolleranza la torcia e su quello della logica il cuore, a questo punto comparirà un libro.
Tornate alla stanza di partenza e andate a nord, mettendovi tra i due pilastri, leggete il libro, si creerà un ponte, andate a nord e leggete di nuovo il libro tra i due pilastri e si creerà un altro ponte.
Andate a nord e aprite la porta, andate a ovest e prendete la chiave che trovate nella sacca, andate a est, aprite il cesto e prendete una candela, tornate di nuovo a ovest e mettete la candela sul piedistallo di ghiaccio, andate a nord, prendete un pezzetto di ghiaccio (chunk of ice) e il prisma di ghiaccio (Ice Diamond), tornate a est e mettete un pezzetto di ghiaccio sull'altare del fuoco, andate a nord e prendete il Fire Diamond.
Mettete l'Ice e il Fire Diamond sui piedistalli davanti alla porta a nord che si aprirà.
Usate la Telekinesis per schiacciare tutti i bottoni e prendete le due chiavi (Key of Ice e Key of Fire) che permettono l'accesso alle due stanze con i cubetti di fuoco e quelli di ghiaccio.
Mettete alternativamente sul piedistallo un cubetto di ghiaccio e uno di fuoco per un po' di volte, fino a che si sarà formata una scala con in cima un teletrasportatore, saliteci, andate a nord e mettete sull'altare la Serpent Staff, la Serpent Crown e la Serpent Armor.
Prendete l'Eye of order, e sarete teletrasportati nella stanza finale, massacrate gli ultimi nemici e andate a nord.
Mettete nelle nicchie i serpenti di blackrock dell'ordine, del chaos e del balance e mettete di due occhi (order e chaos) sull'altare.
Usate la Ophidian sword sul serpente al centro dell'altare e godetevi la stupenda ending sequence!!!!!!!!!!!!
Arrivederci a Ultima 8 (sempre che non diventi generale!!!)!!!!!!



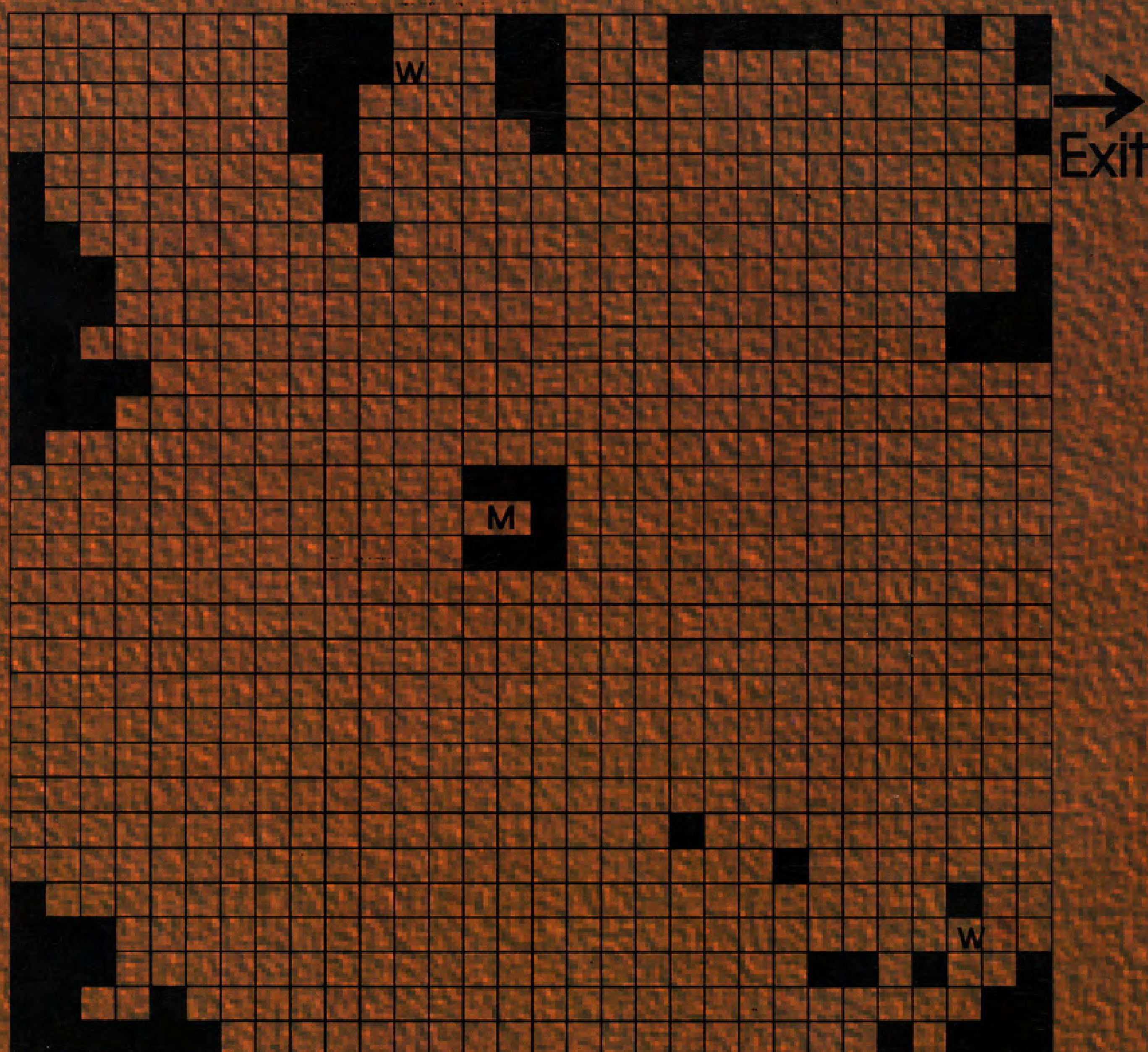
Legenda:
1) Sorpresa!!!!
2) Città dei Gargoil
3) Tempio dell'Emozione
4) Tempio del Chaos
5) Sunrise Isle
6) Tempio dell'Ordine
7) Tempio della Disciplina
8) Monk Isle
9) Isle of the Crypts
10) Foresta a ovest del castello di Shamino
11) Fawn
12) Tempio della Logica
13) Tempio dell'Etica
14) Monitor
15) Tempio della Tolleranza
16) Tempio dell'Entusiasmo
17) Moonshade
18) Casa del Mad Mage

LA PAGINA DEI

EYE OF THE BEHOLDER III

Soluzione di Corrado Capretti

FORESTA



Nota: questa è la mappa finale dopo aver tagliato tutti gli alberi.
w=weapons
M=mausoleum

LL'AVVENTURA

FORESTA 2 -STRADA PER MYTH DRANNOR

*

TO MYTH DRANNOR

SIEPI

SIEPI

SAGE

W

E

T

SIEPI

uscita foresta 1

*

T=EVERBURNING TORCH
E= DELMAIR
*= collegamento

